

InfoKIDS

INFORMÁTICA PARA PRINCIPIANTES



2

INFORMÁTICA
GENERAL



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ



INFOPUC
INSTITUTO DE INFORMÁTICA

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

© Pontificia Universidad Católica del Perú - InfoPUC, 2012.

Avenida Universitaria 1801, Lima 32

Teléfono: (511) 626-2000/ anexo 3763 - 2603

Telefax: (511) 626-2885

Correo electrónico: infopuc@pucp.edu.pe

Página web: <http://infopuc.pucp.edu.pe/>

Derechos reservados. Prohibida la reproducción de este libro por cualquier medio, total o parcialmente, sin permiso expreso de los editores.

Este material ha sido elaborado por InfoPUC y es entregado a la Institución Educativa para su posterior distribución de manera gratuita a sus alumnos, como parte del contrato de servicios que han celebrado ambas instituciones. InfoPUC no se hace responsable frente a terceros por el uso que se realice respecto del presente material

La información puesta a disposición a través de las referencias bibliográficas (páginas electrónicas, *blogs*, videos y audios) y todo material digital externo al presente libro pueden sufrir variaciones en el tiempo. El InfoPUC no asume ningún tipo de responsabilidad por la disponibilidad de las fuentes, ni por las modificaciones que la información haya podido sufrir.

Las imágenes utilizadas con fines educativos en los módulos de la presente publicación fueron tomadas de los *softwares* Microsoft Windows XP, Microsoft Office, OpenOffice.org, Tux Paint, Mozilla FireFox, Tux Typing y Scratch, de titularidad de sus respectivos propietarios.

Las marcas registradas son propiedad de sus respectivas compañías.

Esta publicación ha sido producida empleando Microsoft Office Word.

Las siguientes marcas son de propiedad exclusiva de la Pontificia Universidad Católica del Perú y se encuentran registradas ante el INDECOPI. Queda prohibida su utilización en cualquier medio sin previa autorización escrita de la Universidad.

InfoKIDS

Informática para principiantes ®

InfoTeens

Informática para jóvenes ®

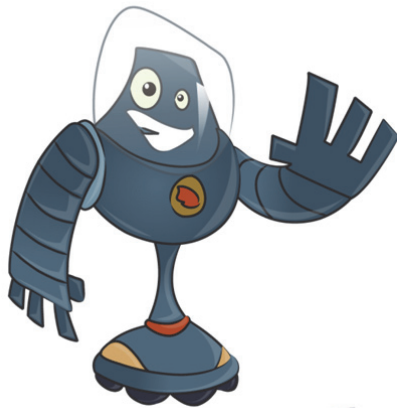


INFOPUC
INSTITUTO DE INFORMÁTICA

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ ®

InfoKIDS

2

INFORMÁTICA
GENERALNombres: Apellidos: Colegio: Docente: *¡Bienvenidos!*

Comité editor de la quinta edición

Tiare Rodríguez Quezada

Claudia Vargas Ortiz de Zevallos

Sara Bravo Montenegro

Actualización

Actualización

Corrección de estilo

TABLA DE CONTENIDOS

| | |
|---|-----------|
| MÓDULO1: CONOCIENDO LA INFORMÁTICA..... | 9 |
| 1.1 Identificando los principales componentes del hardware..... | 10 |
| 1.2 La unidad central de proceso (CPU)..... | 15 |
| 1.3 Tipos de dispositivos..... | 17 |
| 1.4 Identificando los principales programas..... | 22 |
| 1.5 Uso de los principales programas | 24 |
| ¿Cuánto aprendí?..... | 25 |
| MÓDULO 2: USANDO LA COMPUTADORA | 29 |
| 2.1 El teclado: su funcionalidad y estructura..... | 30 |
| 2.2 Iniciando Tux Typing 2..... | 38 |
| 2.3 Entorno de Tux Typing 2 | 50 |
| ¿Cuánto aprendí?..... | 56 |
| Trabajando nuestro poryecto..... | 58 |
| MÓDULO 3 LA COMPUTADORA EN EL ARTE..... | 61 |
| 3.1 Conociendo Tux Paint | 62 |
| 3.2. Aprendiendo a dibujar con el cuadro de herramientas..... | 68 |
| 3.3. Editando imágenes | 78 |
| 3.4. Guardando, abriendo e imprimiendo..... | 81 |
| ¿Cuánto aprendí?..... | 84 |
| MÓDULO 4 COMUNICÁNDOME MEDIANTE LA COMPUTADORA..... | 87 |
| 4.1. Conociendo el entorno Mozilla Firefox..... | 89 |
| 4.2. Principales navegadores y buscadores | 94 |
| 4.3. Buscando información en Internet | 98 |
| 4.4. Buscando imágenes en Internet | 100 |
| ¿Cuánto aprendí?..... | 104 |
| Trabajando nuestro proyecto..... | 106 |

CUADRO DE CAPACIDADES

| MÓDULO | SEMESTRE | CAPACIDADES | DURACIÓN |
|---|--------------|---|----------|
| Módulo 1: Conociendo la Informática | 1er Bimestre | <ul style="list-style-type: none"> • Expresa con facilidad, en su lenguaje cotidiano, mayores términos informáticos para mostrar sus inquietudes y necesidades entendiendo el lenguaje informático que se usa durante el desarrollo de su trabajo en clase. • Formula hipótesis sobre la función de las unidades de entrada y salida de la PC y las comprueba con la práctica y lectura del libro de apoyo. • Opina, teniendo en cuenta sus experiencias previas, sobre la forma y las funciones del teclado, explicando con sus propias palabras sobre el mismo. • Muestra curiosidad por buscar patrones, regularidades entre las unidades de almacenamiento. | 1 mes |
| Modulo 2: Usando la computadora: | | <ul style="list-style-type: none"> • Infiere la función de los diferentes tipos de teclas que se encuentran en el teclado a partir de las relaciones que establece entre ellas. • Identifica, diferencia y relaciona la ubicación de las teclas para escribir con rapidez y habilidad. • Escribe y lee para corregir y mejorar el sentido de los que quiere comunicar. • Interpreta posiciones y desplazamientos de objetos respecto a otros. | 1 mes |
| Modulo 3: La computadora en el arte | 2do Bimestre | <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta el espacio de trabajo del programa Tux Paint desplazándose libremente y realizando figuras en diferentes posiciones y colores. • Expresa de manera espontánea sus vivencias, sentimientos y situaciones imaginarias a través del dibujo y pintura creado con el programa Tux Paint. • Identifica y grafica figuras geométricas planas: Triángulo, cuadrado, rectángulo. • Identifica y grafica líneas cerradas y no cerradas. • Expresa el procedimiento que siguió en sus creaciones. • Disfruta del uso representaciones gráficas, reconociéndolas como medios de expresión. | 1 mes |
| Módulo 4: Comunicándom e mediante la computadora | | <ul style="list-style-type: none"> • Lee con un propósito y comprende textos de diverso tipo, valorándolos como fuente de disfrute y conocimiento de su entorno inmediato. • Opina sobre un tema de interés para el aula y para la escuela, estableciendo una secuencia lógica en sus ideas. • Comprende la importancia de emplear recursos tecnológicos y los valora. | 1 mes |

Descripción de los módulos

1

Conociendo la informática

El primer módulo del curso es una introducción a las partes de la computadora. Los alumnos identificarán los principales componentes del *hardware*. Además, podrán reconocer los tipos de dispositivos y las partes del teclado, ya que es importante adquirir un conocimiento general antes de empezar a utilizar la computadora de manera funcional.



2

Usando la computadora

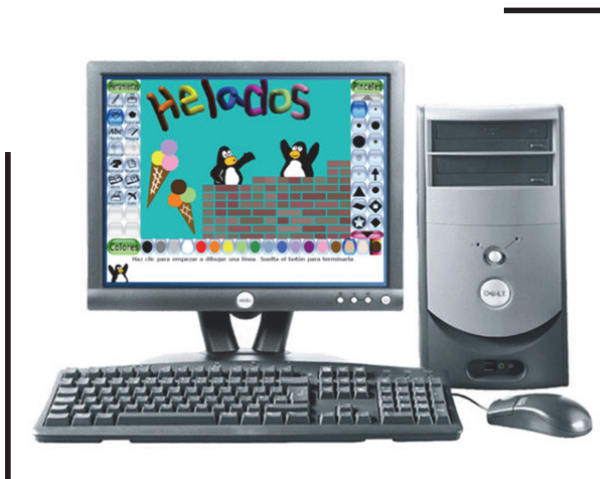


En el segundo módulo, los alumnos conocerán la funcionalidad y utilidad del teclado, así como su correcto uso a través de un programa dinámico y divertido. Los alumnos serán capaces de identificar los distintos tipos de teclas y su ubicación con el fin de que puedan escribir con fluidez. Las actividades y juegos que encontrarán en el programa harán posible que puedan aprender rápidamente la mecanografía.

3

La computadora en el arte

En este tercer módulo, los alumnos conocerán el entorno del programa Tux Paint para desarrollar la creatividad e imaginación propias de su edad. Podrán crear dibujos utilizando las opciones que proporciona la barra de herramientas como una de las partes importantes del programa. Además, podrán hacer ediciones de imágenes que se encuentren en el formato PNG. Finalmente, podrán imprimir sus trabajos para hacer sus publicaciones físicas o guardarlos en la PC como parte de sus producciones informáticas.



4

Comunicándome mediante la computadora



En el cuarto módulo, los alumnos conocerán el entorno de Mozilla Firefox. Aquí podrán navegar por la red buscando información, imágenes, videos, y cualquier tipo de información académica y lúdica. Este módulo es muy importante puesto que ayudará al niño a buscar información para cualquier tipo de trabajo educativo.

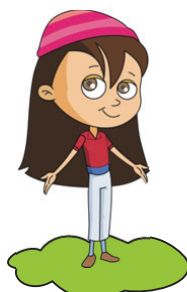
MÓDULO

1

Conociendo la informática

Objetivos:

- ◆ Identificar los principales componentes del *hardware*.
- ◆ Conocer las unidades de entrada y salida de la PC.
- ◆ Reconocer las unidades de almacenamiento.
- ◆ Identificar las funciones del teclado.



¡Hola! Bienvenidos
al primer módulo
del libro.



1.1. Identificando los principales componentes del hardware

Llamamos *hardware* a cada una de las **partes físicas de la computadora** que podemos ver y tocar.



Monitor

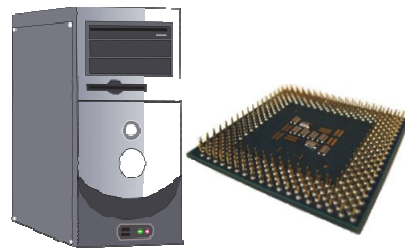


Teclado

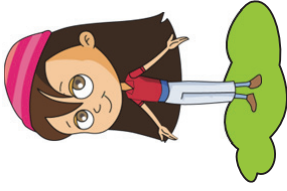


Componente que nos permite ingresar datos a la computadora.

Case + CPU



Parte más importante de la computadora que permite conectar otros componentes como por ejemplo, el monitor y el teclado. Al interior del *case*, encontraremos el CPU.



El teclado

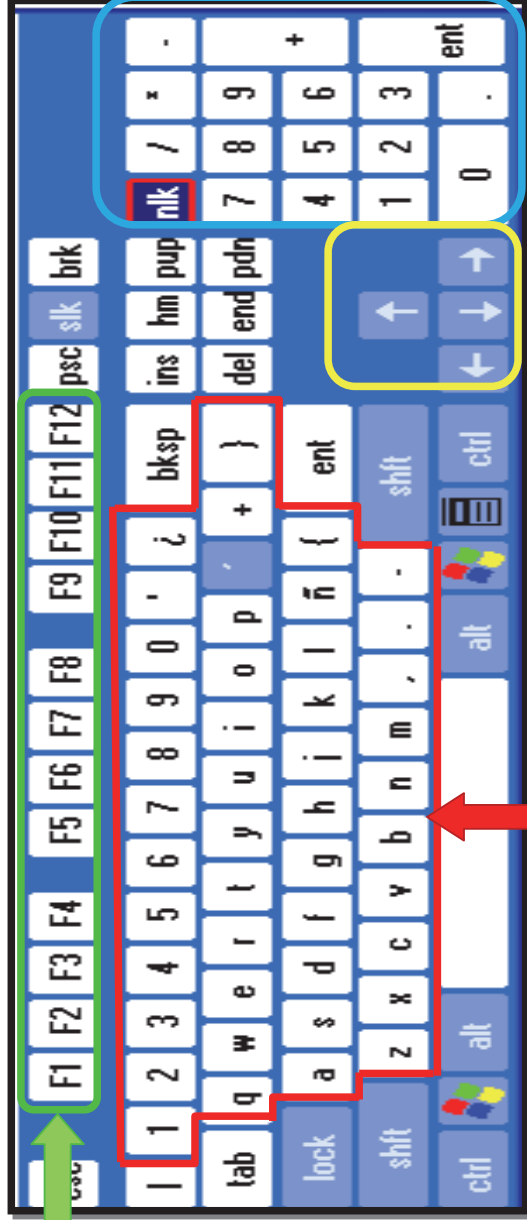
Es un componente importante de la computadora porque a través de él podemos ingresar información a esta. El teclado se divide en cuatro partes fundamentales que son las siguientes:

Botones de función:
Sirven para acceder rápidamente a algunas funciones.

Teclado numérico:
Sirve para realizar operaciones aritméticas.

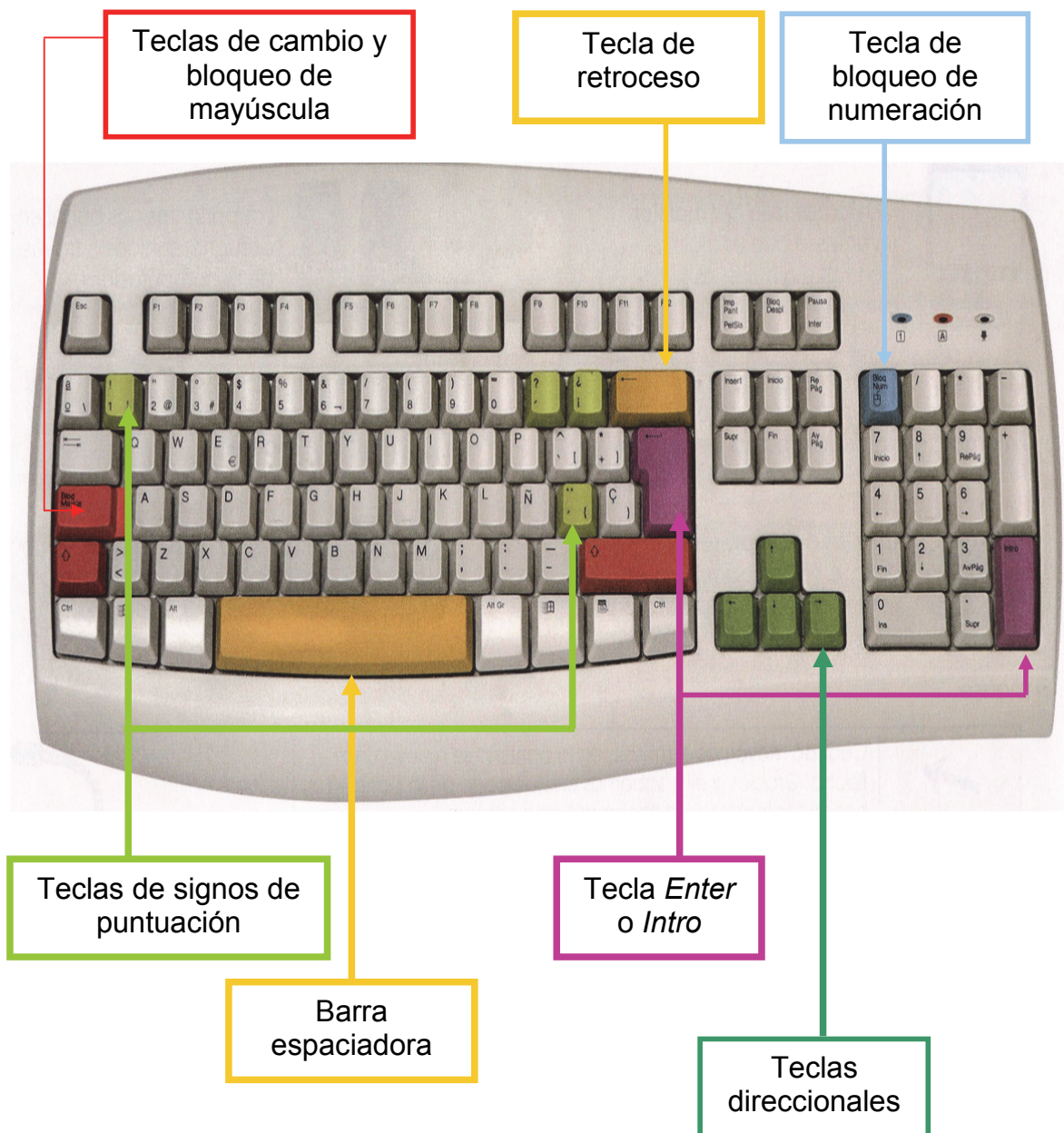
Teclado alfanumérico;
Sirve para escribir palabras o números porque contiene: teclas del alfabeto, los diez dígitos decimales y los signos de puntuación.

Teclas direccionales:
Sirven para mover el cursor según la dirección que indica cada flecha.





Ahora, vamos a dar una mirada a los botones del teclado. Los colores te podrán ayudar a observar cada función.



Al case también podemos conectar otros componentes. De esta manera, nuestro trabajo con la computadora se hace mucho más dinámico. Entre los componenetes tenemos:

Estabilizador



Protege la computadora de la variación de la corriente eléctrica.

Impresora



Imprime trabajos realizados en la computadora.

Escáner



Permite obtener copias de fotografías, dibujos y textos, para luego guardarlas y modificarlas en la computadora.

Audífonos



Permiten escuchar sonidos, por ejemplo, nuestra música favorita.

Webcam



Es una pequeña cámara conectada a la computadora que se emplea para capturar imágenes.

Memoria USB



Permite guardar información como música, fotos, textos, vídeos, entre otros.



IMPORTANTE

■ Recuerda que estas conexiones tendrán que ser realizadas por personas adultas. Por ello, será importante seguir las indicaciones de tu profesor.

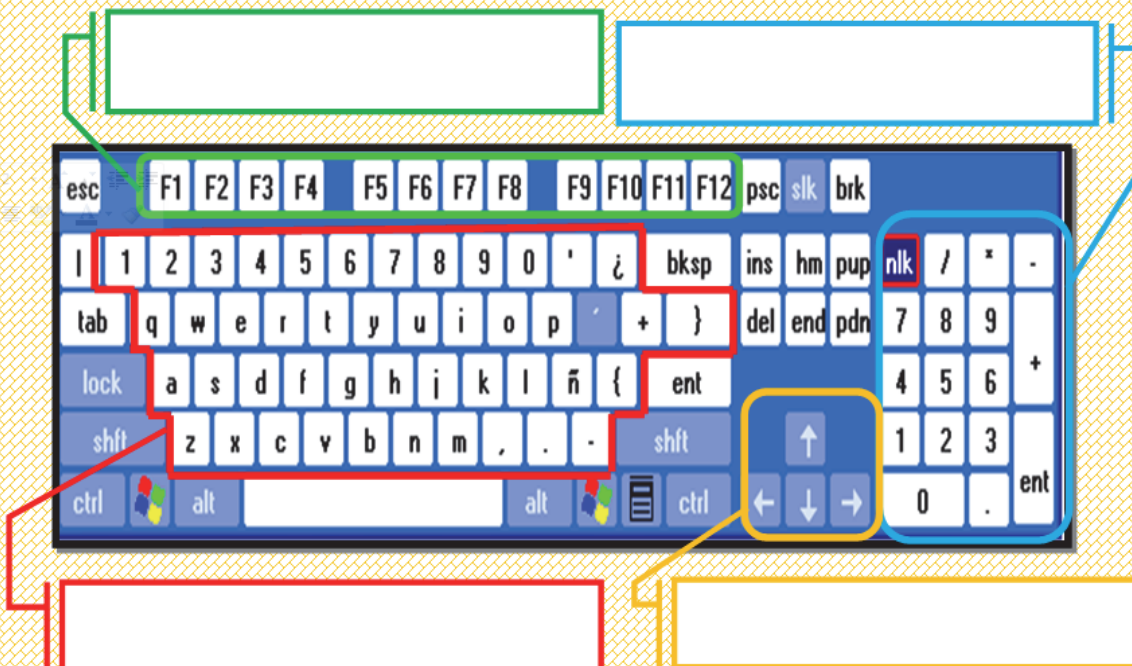


Actividad 1

- **Investiga** sobre otros 3 componentes que se pueden conectar al case, **escribe** sus nombres, para qué sirven y pega una imagen de cada uno.

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

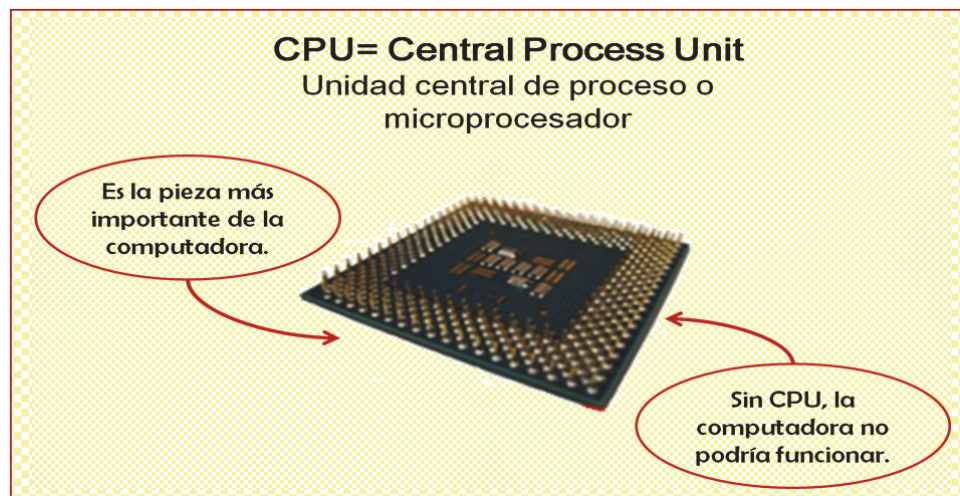
- **Escribe** en los recuadros el nombre de cada parte del teclado.



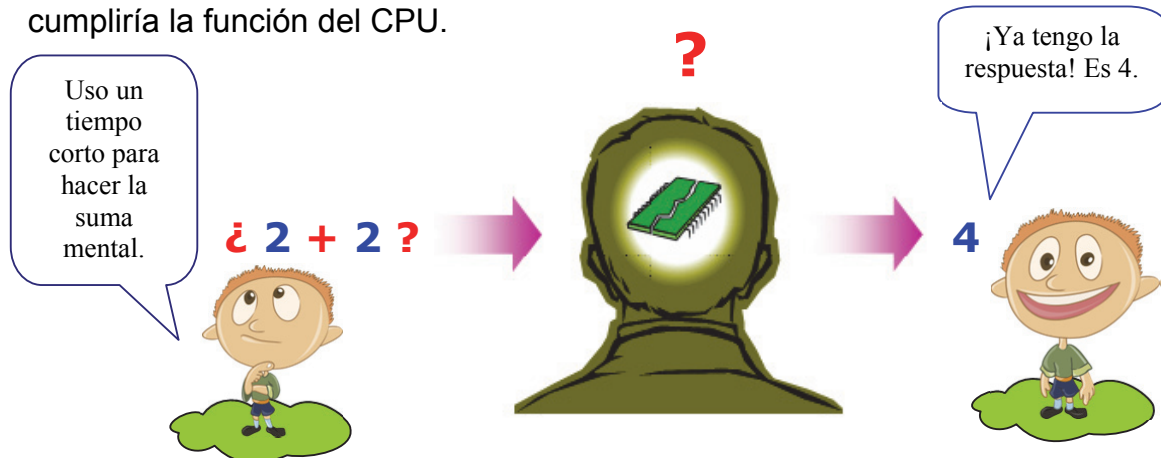
1.2. La unidad central de proceso (CPU)

Uno de los componentes más importantes de la computadora es el **CPU**, también conocido como **procesador** o **microprocesador**.

Observa y lee lo siguiente:



La unidad central de proceso (CPU) es considerada como el cerebro de la computadora. Veamos la siguiente analogía en donde el cerebro cumpliría la función del CPU.



Entonces, ¿cuál crees que sería la tarea que realiza el CPU?

El CPU es el componente de la computadora encargado de transformar la información y realizar diversas operaciones para que los programas funcionen adecuadamente.



Actividad 2

- ◆ **Indica** el origen de los datos que llegan al procesador y el destino de los datos que salen de este:

Origen

Destino

- ◆ **Investiga** cuáles son dos modelos de procesadores más modernos y conocidos.

- ◆ **Escribe** sus nombres en los recuadros y pega una imagen de cada uno.

1.3. Tipos de dispositivos

Dispositivos de entrada

Se llama dispositivo de entrada a todo componente que permite ingresar datos a la computadora, como:

Touch screen



Teclado



Mouse



Webcam



Escáner



Cámara digital



Actividad 3

Busca y pega las imágenes de otros 2 dispositivos de entrada:

Joystick



Micrófono



Dispositivos de salida

Son los que reciben la información que es procesada por el CPU y la reproducen para que sea perceptible, es decir, para que podamos escucharla o verla. Veamos algunos de estos dispositivos:

Impresora



Permite producir una copia de textos o gráficos de documentos que se han realizado en la computadora.

Auriculares



Permite reproducir sonidos, por ejemplo, música.

Monitor



Muestra los resultados del procesamiento que realiza el CPU.

Parlantes



Permite reproducir sonidos con mayor volumen, por ejemplo, música.

Dispositivos de almacenamiento

Cuando realizas tu tarea, ya sea en tu cuaderno o libro, esa información se almacena o guarda en ellos. Luego, cuando deseas estudiar, solo necesitas ubicarlos, por ejemplo, en tu biblioteca o en el lugar en donde los guardaste.



Este proceso se parece al que realiza la computadora.

Para almacenar o guardar la información que se ingresa a la computadora, se necesitan medios de almacenamiento. Uno de los más importantes es el **disco duro**.



Otros medios de almacenamiento son:

CD/DVD

Memoria USB

Tarjeta de memoria



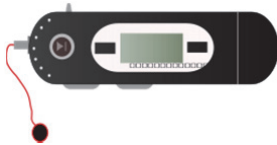


IMPORTANTE

- Los CD, USB, MP3 y MP4 permiten transportar información, son portátiles y son unidades de entrada y salida a la vez.

Existen otros medios de almacenamiento con capacidad de reproducción de audio o de audio y vídeo como:

Reproductor de MP3



Reproductor de MP3 / MP4

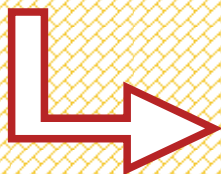


Ipod



Actividad 4

- Investiga si existen dispositivos que sean de entrada y salida a la vez. Escribe un ejemplo y pega una imagen:



◆ **Averigua, analiza y completa** el cuadro con la información solicitada:

| Nombre | Tipo de dispositivo | Utilidad |
|--------------------------|---------------------|----------|
| Lápiz óptico | | |
| Impresora multifuncional | | |

◆ **Responde** la siguiente pregunta:

¿Qué dispositivos de entrada o de salida están conectados al *case* de tu computadora?

Escribe sus nombres:

◆ **Describe** dos (2) diferencias entre un disco duro y una memoria USB.

Disco duro

USB

◆ **Consulta** con tu profesor(a) sobre las características de un MP3, un MP4 y un **Ipod**, y **expícalas** en los recuadros correspondientes.

MP3

MP 4

Ipod

1.4. Identificando los principales programas

Para ingresar datos a la computadora se requiere de programas que permiten la comunicación entre las personas o usuarios con la computadora. Estos pueden ser:

Software de propietario:



Microsoft Word



Microsoft Excel



Microsoft PowerPoint

Software libre:



OpenOffice.org
Writer



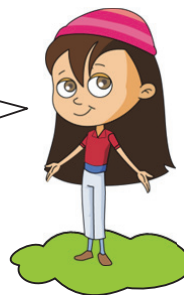
OpenOffice.org
Calc



OpenOffice.org
Impress

En tu computadora, podrás encontrar algunos de los programas que acabamos de nombrar.

¡Es tu turno de investigar un poco más sobre estos programas!



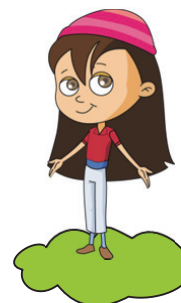
Actividad 5

▶ **Responde** la siguiente pregunta:

¿Cuál crees que sea la diferencia más importante que hay entre los programas OpenOffice.org y los de Microsoft Office?

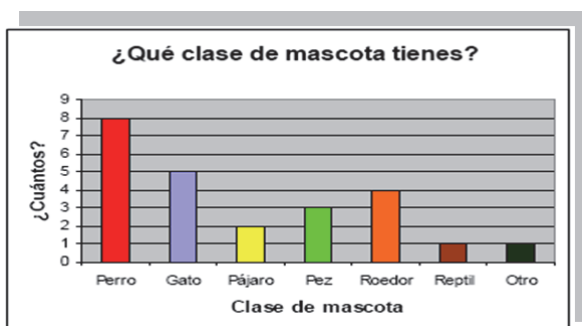
1.5. Uso de los principales programas

Los programas antes mencionados tienen diferentes tipos de uso. A continuación, veremos para qué podemos emplear cada uno de ellos.



1 Microsoft Word / OpenOffice.org Writer

Estos programas se usan para crear textos, por ejemplo cartas, tablas, tarjetas de invitaciones y otros documentos.



2 Microsoft Excel / OpenOffice.org Calc

Se usan para realizar cálculos matemáticos, así como para elaborar tablas o gráficos.



3 Microsoft PowerPoint / OpenOffice.org Impress

Nos permiten realizar presentaciones sobre diferentes temas utilizando diapositivas y agregándoles efectos especiales.





¿Cuánto aprendí?



1. Rodea con un círculo rojo  los componentes del *hardware*:



2. Relaciona con una flecha \rightarrow el dispositivo o unidad, al tipo de unidad que le corresponda. **Traza** las líneas de acuerdo al color del recuadro.



Unidades de
entrada

Unidades de
salida







Unidades de
almacenamiento



3. **Observa** el teclado:



Completa el cuadro con el nombre de las teclas seleccionadas según el color.

| | | | |
|---|----------------------|---|----------------------|
|  | <input type="text"/> |  | <input type="text"/> |
|  | <input type="text"/> |  | Tecla de dirección |
|  | <input type="text"/> |  | <input type="text"/> |

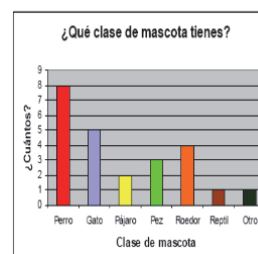
4. **Relaciona** los íconos de los programas con su nombre y con el trabajo realizado.



Microsoft
Word

Microsoft
Excel

OpenOffice.org
Impress



MÓDULO

2

Usando la computadora

Objetivos:

- ◆ Identificar los diferentes tipos de teclas que encontramos en el teclado.
- ◆ Reconocer la ubicación de las teclas para escribir con rapidez y habilidad.
- ◆ Perfeccionar el manejo del teclado a través del uso del programa Tux Typing.

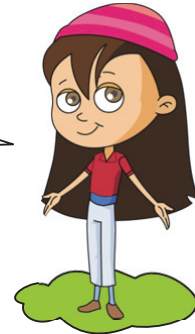


Vamos a aprender juntos. ¡Sígueme!



2.1. El teclado: su funcionalidad y estructura

¡Vamos a aprender cómo utilizar el teclado de una manera ágil y rápida!



Observa la siguiente imagen y **comenta** con tus compañeros.



- ¿Qué parte importante de la computadora está faltando?
- ¿Qué harías si el teclado de tu computadora no funcionara?
- ¿Crees que podrías trabajar con tu computadora sin el teclado?

El **teclado** es una parte fundamental de la computadora y, por ello, tenemos que aprender a usarlo correctamente.

Aquí aprenderemos cómo utilizarlo de una manera rápida y divertida.

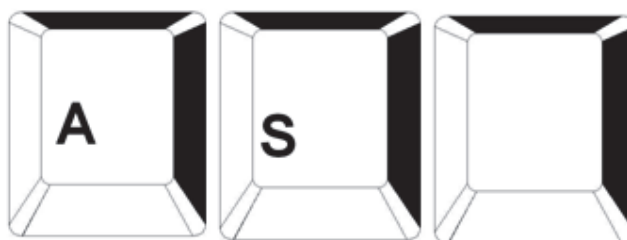
- Primero, recordemos cuáles son las secciones que conforman el teclado.
- Observa tu teclado, completa las imágenes correctamente y escribe el nombre del conjunto de teclas que representan.

A.

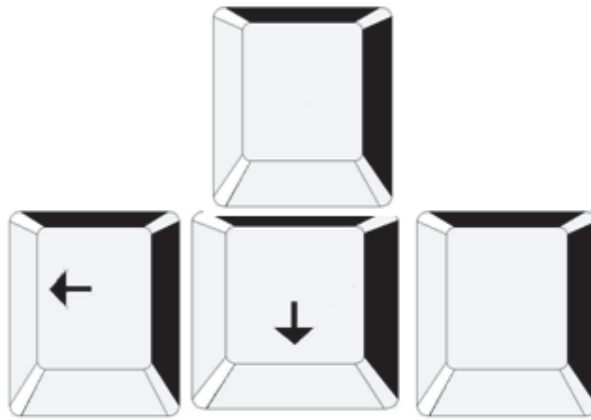


Teclas de

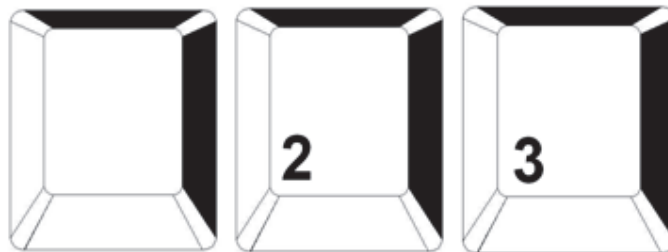
B.



C.



D.



¿Sabías que si tu *mouse* no funciona, hay muchas acciones que puedes realizar con solo algunas teclas de tu teclado?



Aprendamos qué acciones podemos realizar:



Imagina que tu *mouse* se ha malogrado y quieres entrar al programa Tux Paint. ¿Qué teclas crees que deberías presionar para ingresar al programa?

Con la ayuda de la tecla **Windows**, que está cerca de la barra espaciadora, y con las teclas de dirección, podrás ingresar al programa que necesites.



IMPORTANTE

No todas las combinaciones de teclas las podrás utilizar cuando estés trabajando en Linux. A continuación, te indicaremos cuáles funcionarán en Windows y/o Linux.

Veamos cómo hacerlo paso a paso:



La tecla **Windows** es parecida a estas:

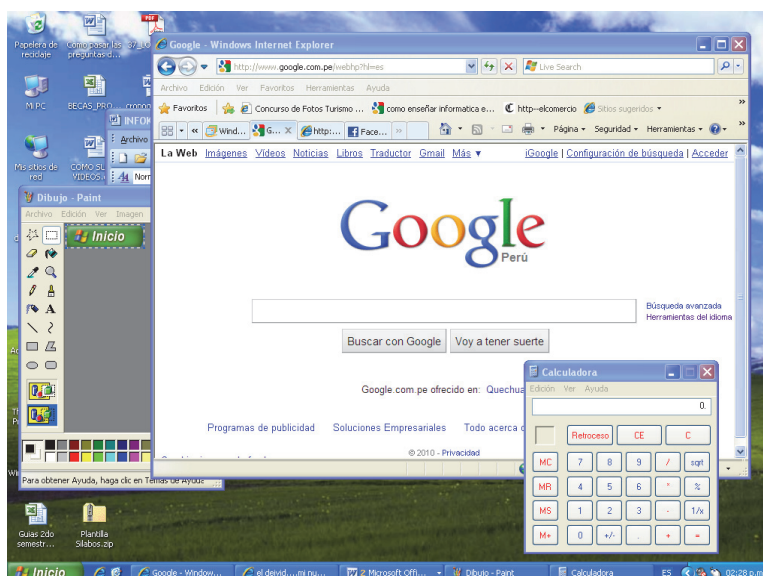
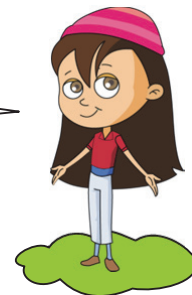


Si la presionas, se abrirá el menú **Inicio**.

Después, con ayuda de las teclas de dirección, podrás ingresar al programa Tux Paint o a otro programa que quieras abrir.

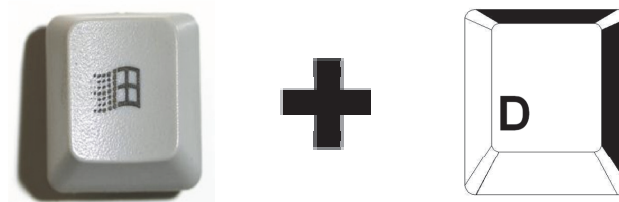
¡Intenta realizarlo, será muy divertido!

¿Habrà alguna forma de volver rápidamente al **Escritorio** cuando tenemos muchas ventanas abiertas?



¡Sí la hay, pero esta combinación de teclas solo la podrás utilizar en Windows!

Necesitamos dos teclas para lograrlo, que son las siguientes:



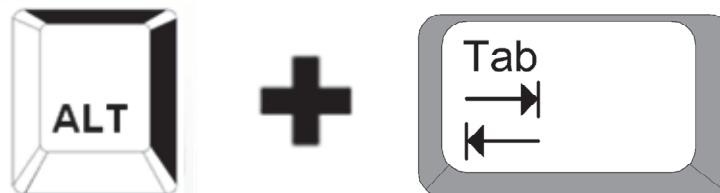
Si presionas la tecla **Windows** más la tecla **D**, todas las ventanas que tengas abiertas se minimizarán y verás el **Escritorio de Windows**.

Y si tenemos muchas ventanas abiertas, ¿cómo haríamos para ubicar rápidamente la que necesitamos?



¡Muy fácil!

Te ayudarán las teclas **ALT + Tab**. Al presionar primero la tecla **ALT** y, luego, la tecla **Tab**, podrás cambiar de programa rápidamente.



IMPORTANTE

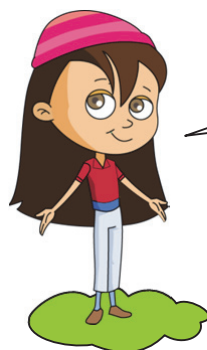
La combinación de teclas **ALT + Tab** te servirá tanto en Linux como en Windows.

Veamos una tercera combinación de teclas, esta vez para ingresar al **Explorador de Windows**, sin necesidad de usar el *mouse* y de una manera rápida y sencilla.

Lo podrás realizar presionando al mismo tiempo la tecla **Windows** y la tecla **E**.



A las combinaciones de teclas que hemos visto antes, también podemos llamarlas **atajos**, pues nos permitirán realizar acciones de manera más rápida.



¡Qué fácil y divertido es trabajar con el teclado!



Actividad 1

- ◆ **Pregunta** a tu profesor si existen otros atajos que puedas utilizar con ayuda de tu teclado. **Escríbelos** en estas líneas:

- ◆ Ahora te corresponde **averiguar** para qué sirven las siguientes combinaciones de teclas. **Relaciónalas** con una flecha con su función correcta.

ALT+F4



Sirve para reiniciar la computadora. Solo funciona en Windows.

CTRL+V



Sirve para cerrar una página web o un documento activo.

CTRL+ALT+SUPR



Sirve para pegar un texto o imagen que, anteriormente, fue copiado.

2.2. Iniciando Tux Typing 2



¿Sabes qué es
la
mecanografía?

La **mecanografía** es la práctica de escribir en el teclado con los 10 dedos, de manera ágil y continua.

Además, nos permite reforzar nuestro trabajo en otros programas, como es el caso de los procesadores de textos.



Aquí aprenderemos más acerca de la **mecanografía** con ayuda de un programa llamado:



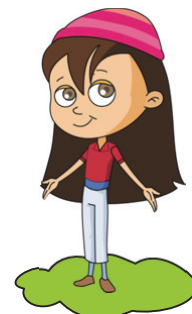
Antes de ingresar al programa, vamos a aprender cuál será la posición que deberán tener nuestros dedos cuando trabajemos con el teclado, para que podamos escribir con facilidad.

Observa la siguiente imagen:



Cada uno de tus dedos deberá ir encima de la tecla que te indicamos en la imagen anterior.

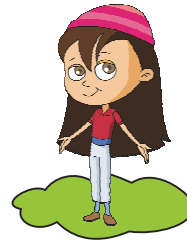
Intenta colocar tus manos en esa posición, verás que es muy sencillo.



¿Sabías que existen algunas reglas que deben seguir nuestros dedos en la **mecanografía**?

Aquí te las vamos a enseñar.

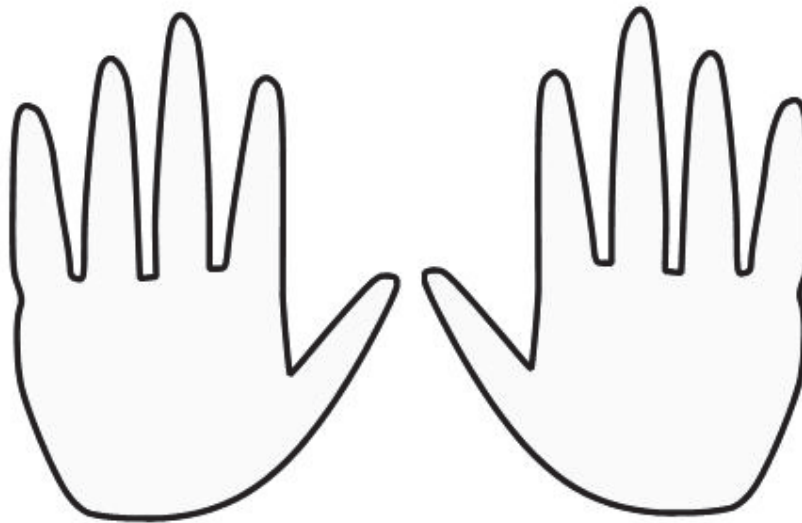
¡Presta mucha atención!



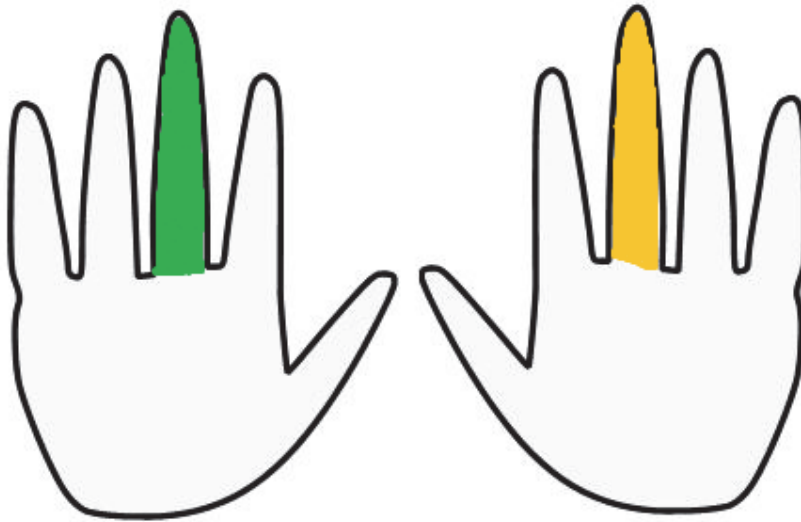
- Se suelen usar los **dedos índices** para presionar las teclas que están seleccionadas en la siguiente imagen:



- Las teclas pintadas de **rojo** serán presionadas por el dedo **índice izquierdo** y las teclas de **azul**, por el dedo **índice derecho**.
- Colorea con **rojo** el índice izquierdo y con **azul**, el índice derecho.



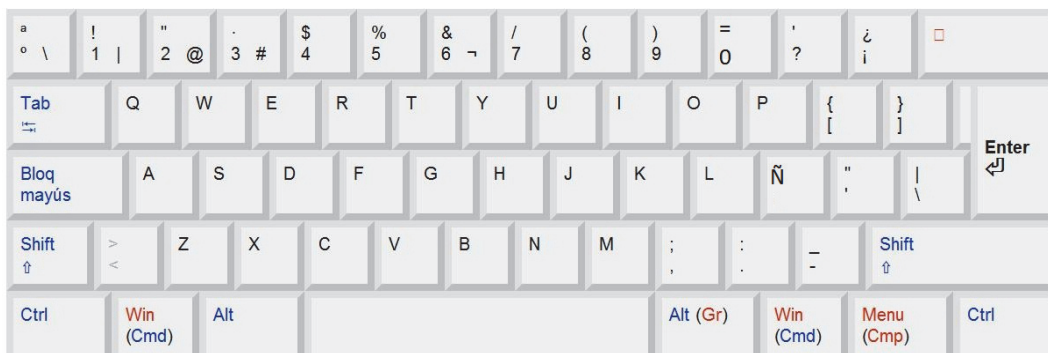
- Ahora es el turno de los **dedos medios**.



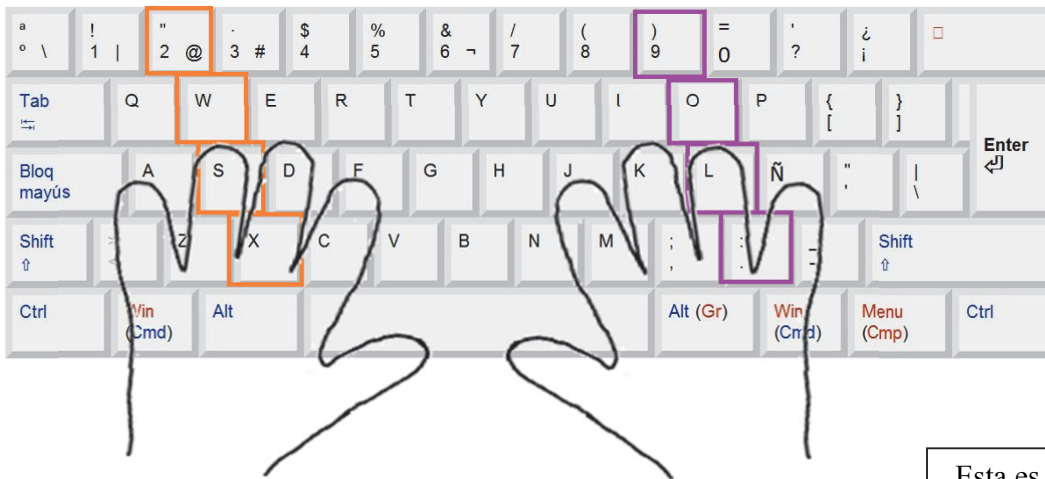
- Completa** las siguientes frases :

- El dedo medio izquierdo está de color _____.
- El dedo medio derecho está de color _____.

- Investiga** qué teclas presionan los dedos medios y coloréalas en el siguiente teclado con **verde** o **amarillo**, según corresponda.



- Y los **dedos anulares**, ¿qué teclas deben presionar?



Esta es una diagonal.

Encuentra cada una de ellas en tu teclado.
Aparecerán de forma diagonal, una debajo de la otra.

- Completa los espacios en blanco:

- El **dedo anular izquierdo** se encarga de las siguientes teclas:

2 _____, _____, **S** _____, _____

- El **dedo anular derecho** se encarga de las siguientes teclas:

_____, _____, **L** _____, _____

- Todavía nos quedan los **dedos meñiques**, que no por ser los más pequeños, son menos importantes.

Veamos de qué teclas se encargan:

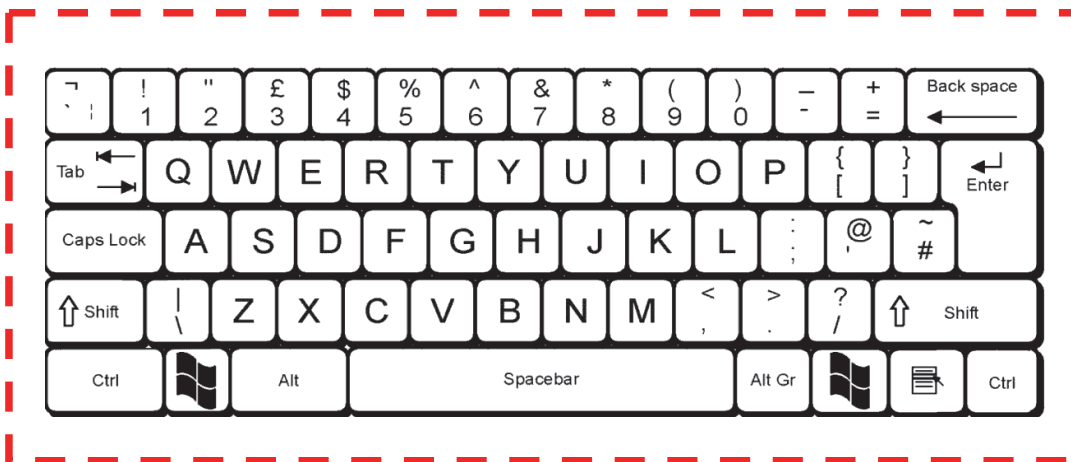


- ¿Y solo de estas teclas se encargan los dedos meñiques?



No, los dedos meñiques son muy importantes porque se encargan de otras teclas que no hemos mencionado aún.

- **Investiga y colorea** en el siguiente teclado, las demás teclas que presionan los **dedos meñiques**. Utiliza el color **celeste** y **marrón** según corresponda.

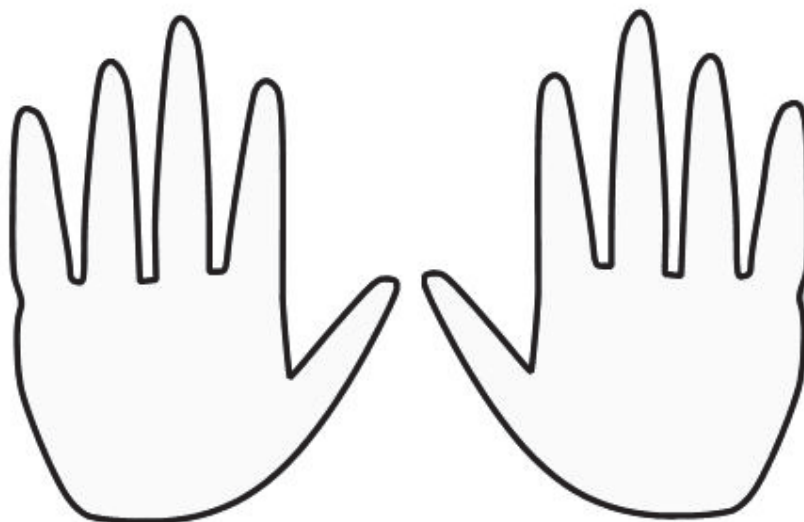


- ¿Y los **dedos pulgares**? ¿De qué teclas se encargan?

Dibuja en el recuadro la tecla o teclas que presionan los **dedos pulgares**:

Escribe el nombre de la tecla aquí:

- Ahora colorea los **dedos pulgares** en la siguiente imagen:



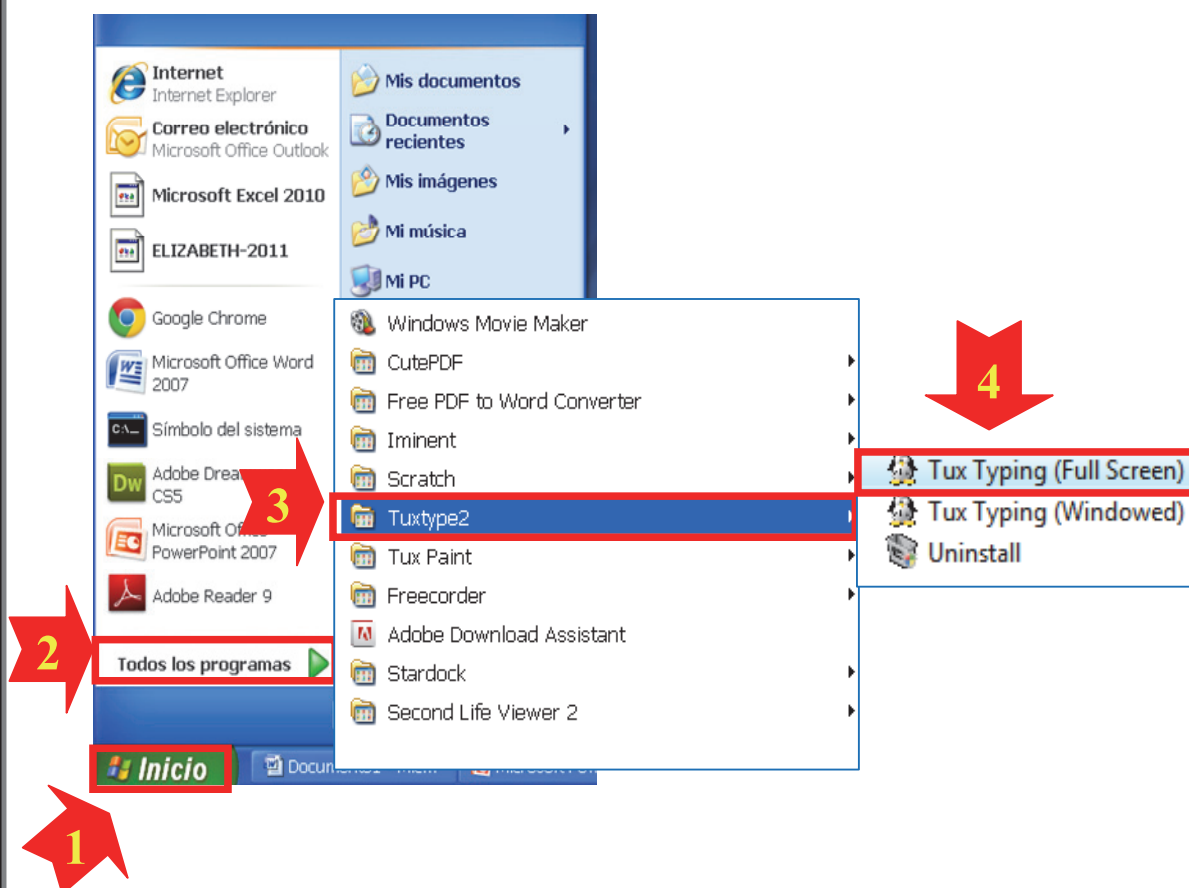
¡Vamos, tú puedes hacerlo!

Ahora sí, ya podemos trabajar con **TuxTyping** y descubrir qué sorpresas nos trae.



En Windows:

1. Haz clic en el botón **Inicio** de Windows.
2. Luego, dirígete a la opción **Todos los programas**.
3. Ubica el programa **Tux Typing** o **TuxType2**.
4. Finalmente, selecciona la opción **Tux Typing (Full Screen)**.

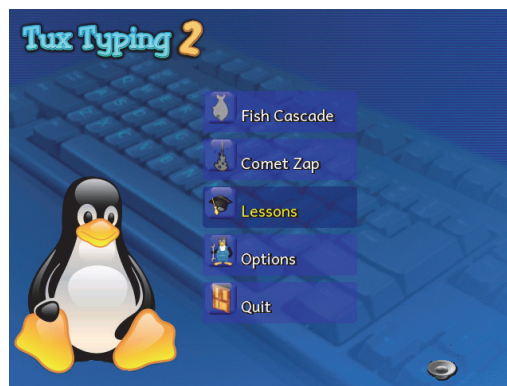


En Linux:

1. Primero, ingresa a la opción **Aplicaciones**. La encontrarás en la esquina superior izquierda.
2. Selecciona el menú **Educación**.
3. Por último, elige el programa **Tux Typing**.



A continuación, se abrirá el programa y verás la siguiente pantalla:



¡Acabamos de entrar al **menú principal** de Tux Typing!



IMPORTANTE

El pingüino que está en la esquina izquierda será el amigo que nos acompañará en todas las aventuras que encontremos en Tux Typing.

Para que sea más divertido puedes ponerle un nombre a tu pingüino.

¿Te has dado cuenta que el **menú principal** está en otro idioma?

¿En qué idioma está? _____

¿Reconoces alguna palabra?

Sí

No

Escribe algunas palabras que reconozcas:



¿Sabías que en **Tux Typing** podemos cambiar el idioma de nuestro programa? Hagamos que aparezca en español.

¡Vamos a aprender cómo hacerlo!

- Debes ingresar primero al menú **Options**.




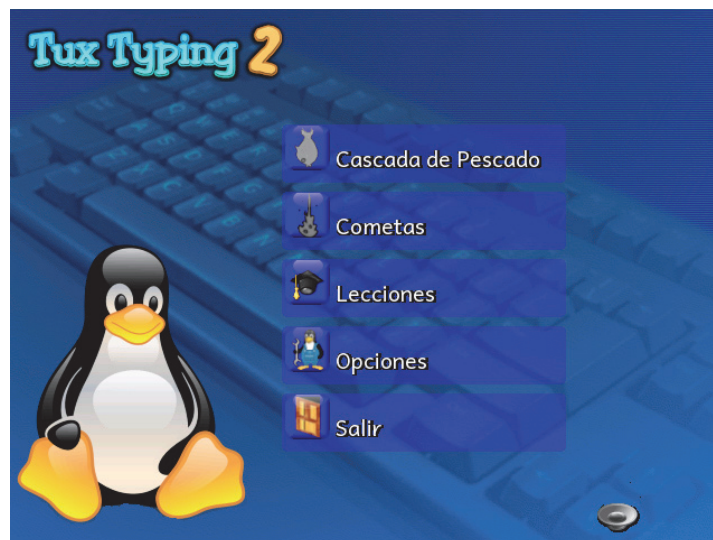
- Aparecerán nuevas opciones y una de ellas será la de **Setup Language**.



- Cuando ingreses a **Setup Language**, aparecerá el listado de idiomas al que podrás acceder. Será un listado parecido al siguiente:



- Con ayuda del botón , podrás encontrar fácilmente el idioma **español**. Selecciónalo y verás que el menú principal cambiará a **este idioma**.

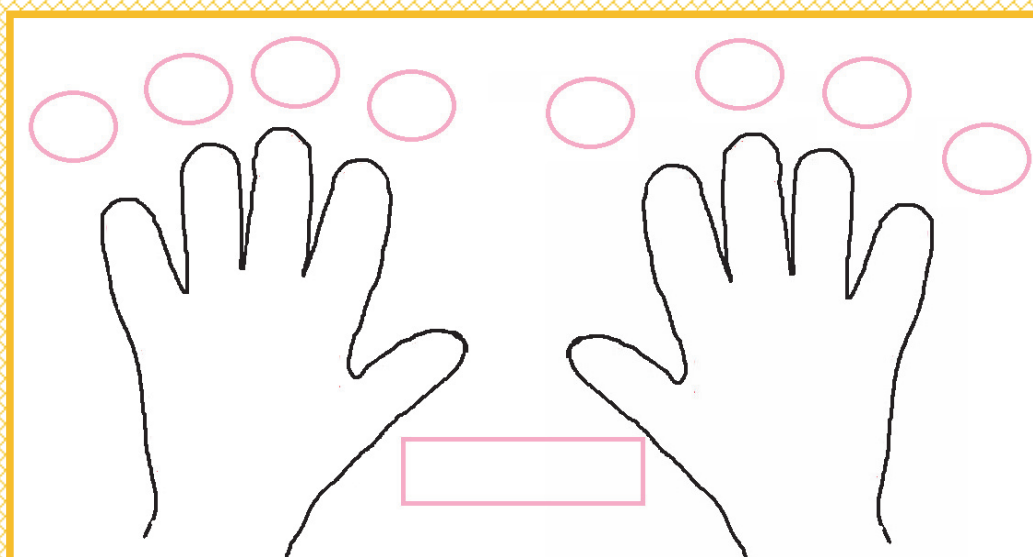


¡Ahora sí, ya estamos listos para empezar a jugar!



Actividad 2

- ◆ **Escribe** en los espacios en blanco las letras que cada uno de los dedos debe presionar en el teclado en la posición inicial.
- ◆ **Embolilla** la mano **izquierda** con papel crepé **rojo**.
- ◆ **Embolilla** la mano **derecha** con papel crepé **azul**.



- ◆ Ahora **responde** las siguientes preguntas:

1. ¿Para qué sirve la combinación de teclas **CTRL + D**?

2. ¿Cómo se llama el programa que estamos utilizando para practicar mecanografía?

Tux Paint

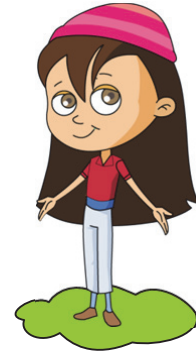
Tux Typing

2.3. Entorno de Tux Typing 2

Ahora que ya sabemos cómo entrar al programa **Tux Typing**, es hora de ver qué encontraremos dentro del programa.

Para ello, ingresa al **menú principal**.

¡Recuerda cambiar el idioma para que aparezca en español!



La primera opción que encontraremos será la de **Cascada de Pescado**.



En este juego, verás que caen varios pescados al mismo tiempo y cada uno de ellos llevará una letra que forma parte de una palabra. Digítalas para alimentar al pingüino.





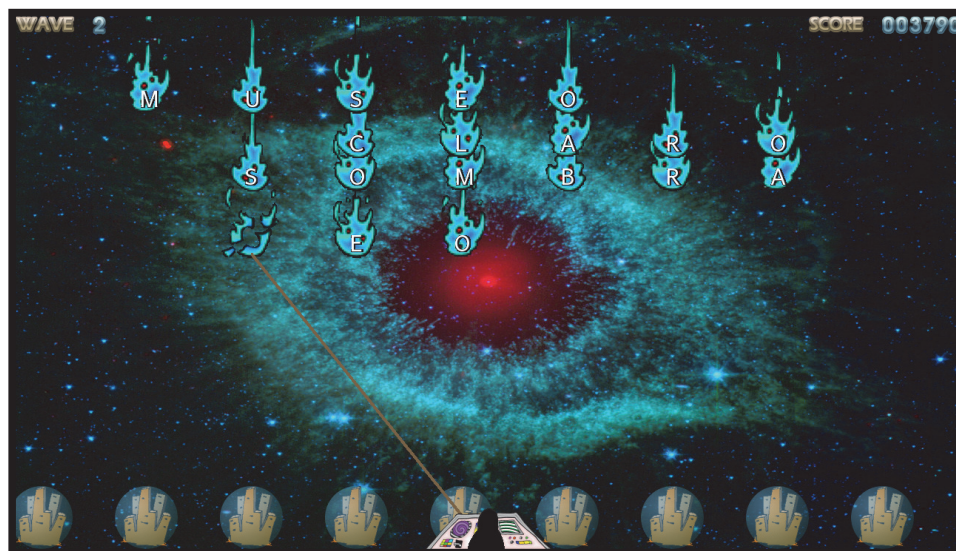
Recuerda colocar siempre tus manos en la posición correcta para que puedas escribir más rápido.

Una segunda opción que encontrarás será la de **Cometas**.



Aquí te convertirás en un protector de la Tierra.

Caerán unos cometas y deberás digitar las letras que contienen para eliminarlos y salvar a nuestro planeta.



En ambos juegos, te acompañará el pingüino de Tux Typing.

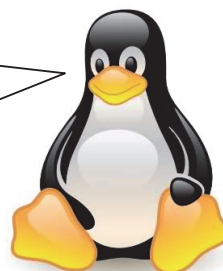


En **Cascada de Pescado**, para pasar de un nivel a otro, deberás comer todos los peces que puedas.

Si estás en el juego de **Cometas**, deberás eliminar con tu láser todos los cometas que aparezcan.



¡Te reto a pasar todos los niveles, digitando las palabras con tus 10 dedos en la posición correcta en el teclado!

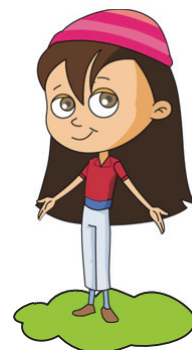
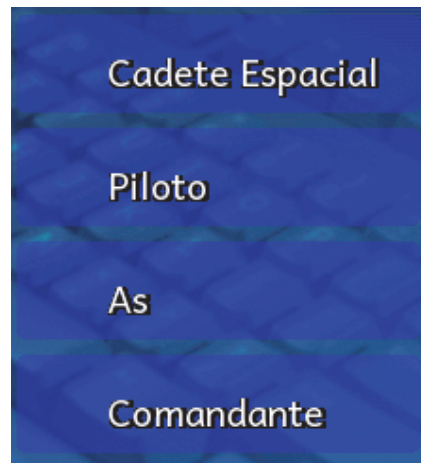


Niveles de dificultad:

En  **Cascada de Pescado**, los niveles son los siguientes:



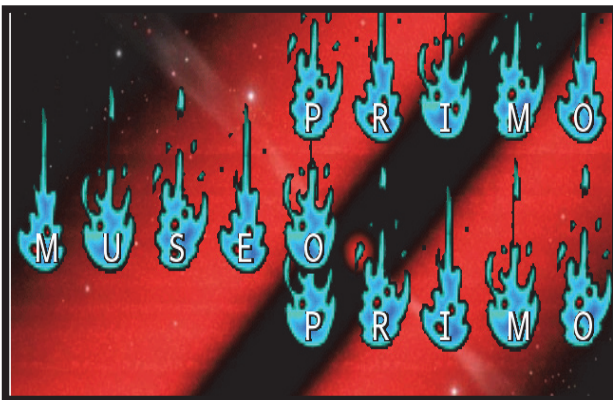
En el juego  **Cometas**, los niveles son diferentes. Aquí podrás convertirte en Cadete Espacial o en Comandante.



Cuando elijas cualquiera de los niveles anteriores, aparecerán unas nuevas opciones. En ellas, podrás elegir palabras largas o cortas.

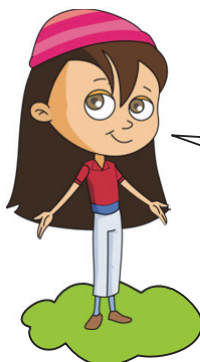
Veamos algunos ejemplos de cada opción:

Words Uno



Words Dos

Words Tres



¿Te atreves a jugar en este nivel? ¡Será todo un reto! Pero si lo logras, serás un experto en mecanografía.



IMPORTANTE

Si recién estás comenzando a jugar y a practicar la mecanografía, te recomendamos que empieces con el primer nivel.



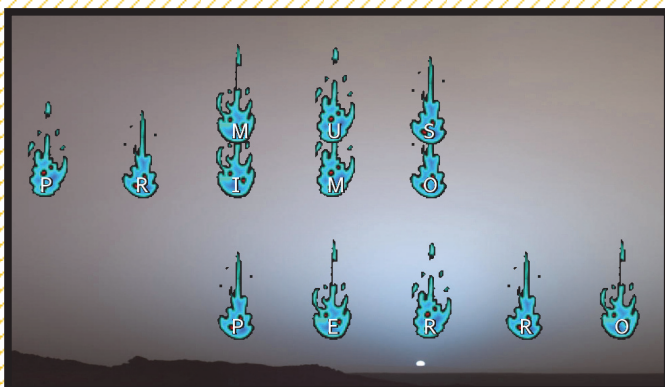
Actividad 3

▶ **Responde** las siguientes preguntas:

a. ¿Qué diferencias encuentras entre las palabras del nivel uno y del nivel dos?

b. ¿Cuántas letras tienen las palabras del nivel 3? _____

c. **Observa** la imagen:



¿En qué juego están jugando? Marca tu respuesta.



Cascada de Pescado



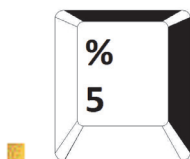
Cometas



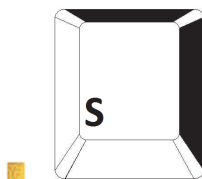
¿Cuánto aprendí?



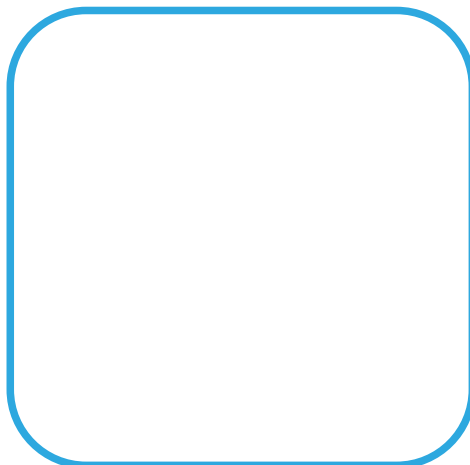
1. **Responde** con qué dedo y con qué mano se deben presionar las siguientes teclas:







2. Ahora, **dibuja** a nuestro amigo, el pingüino de Tux Typing.

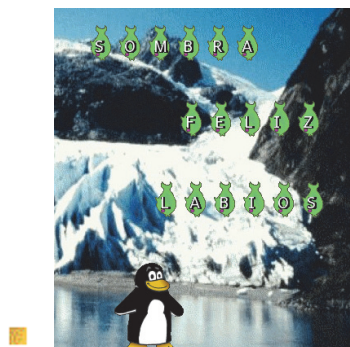


3. **Completa** los espacios en blanco de la siguiente frase.

■ En **Tux Typing** podemos convertirnos en pescadores y comernos a los _____, o ser protectores de la Tierra eliminando con nuestro láser a los _____.

4. **Responde** ¿dónde está jugando nuestro pingüinito ahora?

Une con una flecha los dibujos con su nombre correcto.



COMETAS



CASCADA DE
PESCADOS

5. ¿Hasta qué nivel llegaste en **Tux Typing**?

_____.

Trabajando nuestro proyecto:

Proyecto

Creando un teclado gigante



Ahora que ya conoces todas las teclas, vamos a crear un teclado gigante para nuestro salón de manera colaborativa.

Averigua ¿qué quiere decir **colaborativa**?



¡Ahora presta mucha atención a lo que haremos!

I. ETAPAS PREVIAS DEL PROYECTO

Busca los siguientes materiales:



Cartulinas blancas y de colores



Plumones negros gruesos



Goma



Tijeras



2 Cartulinas Duplex



Goma eva o corospún



Regla

Trabajando nuestro proyecto:

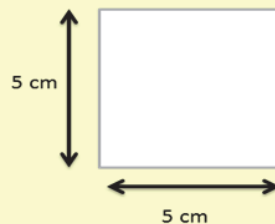
II. DESARROLLAMOS NUESTRO PROYECTO:

1. Recordaremos con todos nuestros compañeros las partes del teclado y las teclas más importantes. (Las podemos ir anotando en una cartulina para no olvidarnos).
2. Nos dividiremos en pequeños grupos de trabajo para hacernos cargo de un grupo de teclas.

Observa el modelo del teclado que crearemos:



3. Recorta, en cartulinas, tantos cuadrados como teclas hayan repartido en tu grupo, siguiendo el color del modelo.



4. Una vez que tengan listas todas las teclas, dibuja en ellas las letras, números, signos o nombres que contengan.
5. Finalmente, pégalas en orden sobre las cartulinas dúplex.

¿Cómo resultó el teclado?
Dibújalo en el recuadro.



Trabajando nuestro proyecto:

II. EVALUAMOS EL PROYECTO



Ahora que ya terminamos nuestro teclado, lo colocaremos en un lugar del salón donde todos puedan verlo. Así, cuando tengamos alguna duda, podremos acercarnos a él y recordar qué teclas utilizar para lo que queramos realizar.

Por último, responde las siguientes preguntas que te hará tu profesor(a):

- ¿Qué tipo de dispositivo es el teclado?
- ¿Cómo se llaman los grupos de teclas que tiene un teclado?
- Menciona el nombre de 3 teclas especiales y su función.
- ¿Qué teclas se presionan con el dedo índice derecho? ¿Y con el izquierdo?
- ¿Cómo te sentiste trabajando en el grupo?
- ¿Qué aprendiste de este proyecto?

Autoevaluación:

Coloca un  en el recuadro correspondiente, según tu desempeño:

| | No | A veces | Sí |
|---|----|---|---|
| Di ideas sobre cómo trabajar en el grupo. | |  |  |
| Cumplí con la tarea que me tocó hacer. | | | |
| Colaboré ayudando a mis compañeros y armando el teclado. | | | |
| Sabía la respuesta a las preguntas que mencionó mi profesor(a). | | | |

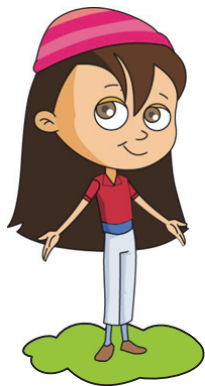
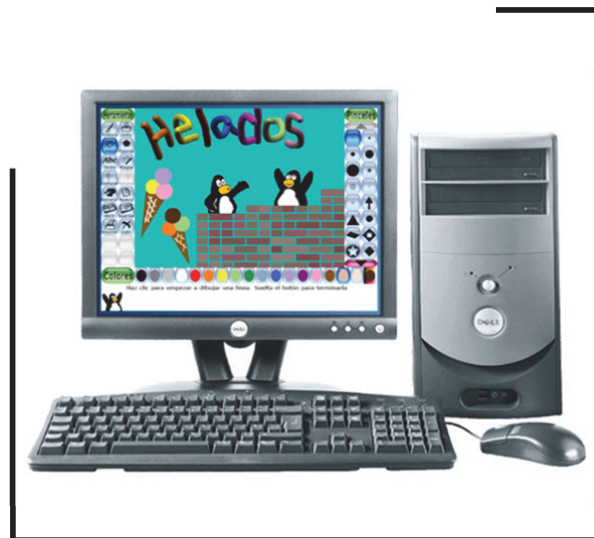
MÓDULO

3

La computadora en el arte

Objetivos:

- Identificar las principales herramientas del programa **Tux Paint**.
- Crear dibujos con el programa **Tux Paint**.
- Editar imágenes desde la carpeta **Data** de **Tux Paint**.
- Guardar, abrir e imprimir un dibujo creado en el programa **Tux Paint**.



¡Vamos a hacer lindos dibujos!



3.1. Conociendo Tux Paint



Tux Paint es uno de los programas más divertidos con el que puedes hacer dibujos. ¡Vamos a ingresar!

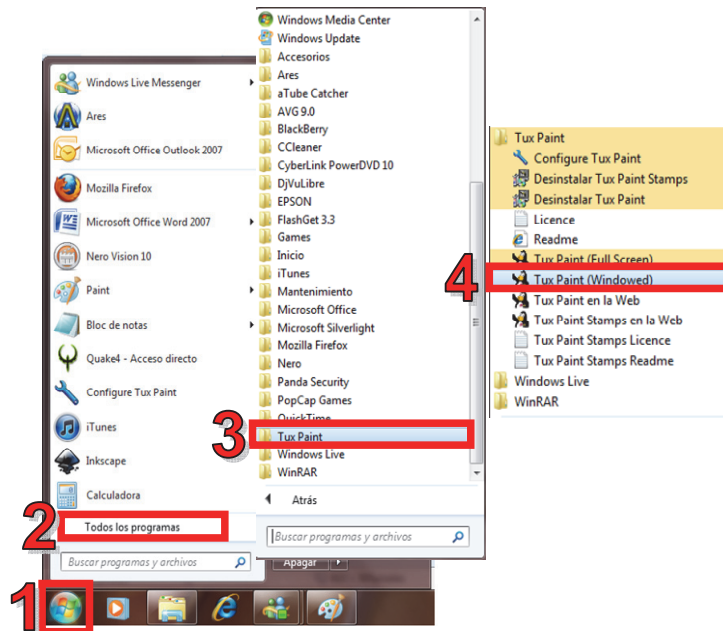


Para instalar el programa Tux Paint 0.9.21c y sus sellos, ingresa a la siguiente dirección:
<http://tuxpaint.org/download/>

Ingresando a Tux Paint

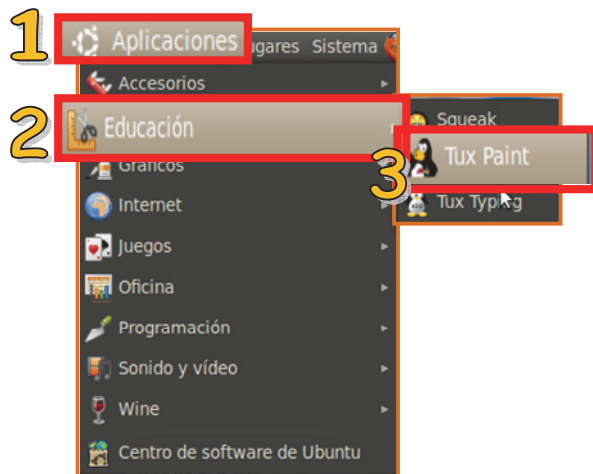
En Windows:

1. Haz clic en el botón **Inicio** de Windows.
2. Luego, dirígete a la opción **Todos los programas**.
3. Ubica el programa **Tux Paint**.
4. Finalmente, selecciona la opción **Tux Paint (Windowed)**.



En Linux:

1. Haz clic en el botón del menú **Aplicaciones**.
2. Luego, dirígete a la opción **Educación**.
3. Finalmente, selecciona la opción **Tux Paint**.

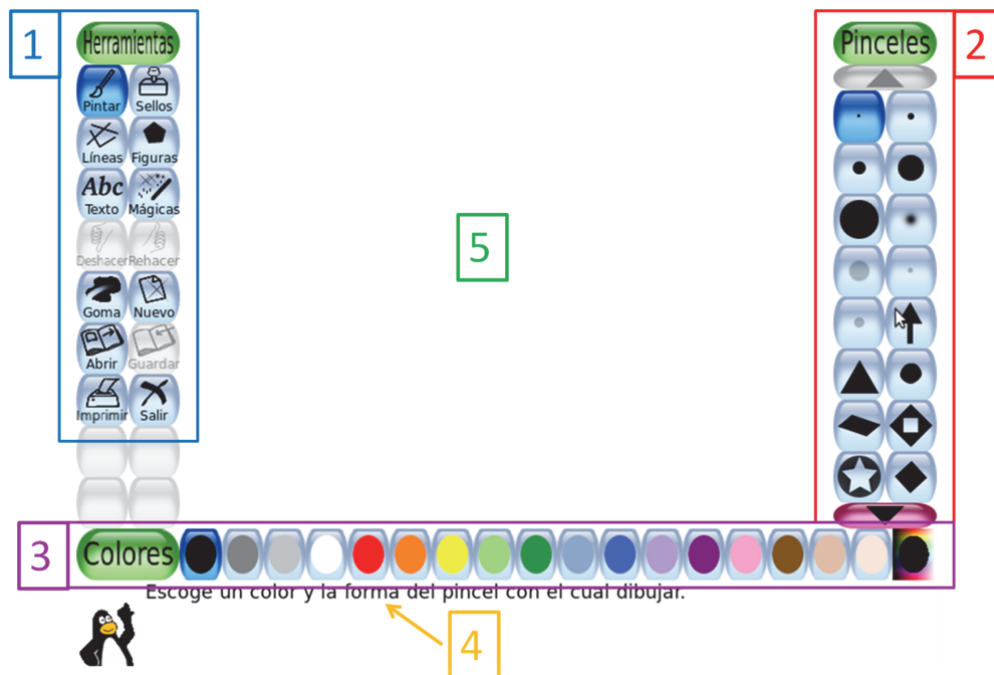


Recordando el entorno de Tux Paint

En esta ventana, podrás observar cinco secciones importantes que utilizarás para dibujar.



Juega con tus compañeros e intenta adivinar el nombre de cada una de las secciones señaladas:



1 C _ _ D _ O DE H _ RR _ M _ E _ T _ S

2 CU _ _ RO _ E OP _ I _ N _ S

3 CU _ D _ O DE _ OL _ RE _

4 BA _ _ A DE _ Y _ DA

5 _ RE _ D _ _ I _ U _ O

















IMPORTANTE

Puedes usar Tux Paint como un bloc de dibujo digital para realizar imágenes sencillas y proyectos creativos o modificar imágenes tomadas de la cámara digital, siempre y cuando estén en formato PNG.



Tux Paint tiene una colección de herramientas y puedes usarlas para crear dibujos, insertar sellos y darle efectos mágicos a las imágenes.

Estas herramientas son las siguientes:

- | | |
|---|--|
| •  Dibujar líneas de diferentes formas | •  Recuperar la última acción realizada |
| •  Insertar sellos e imágenes | •  Borrar sellos o imágenes |
| •  Trazar líneas con diferentes formas | •  Seleccionar una hoja nueva de trabajo. |
| •  Dibujar figuras geométricas | •  Seleccionar un dibujo guardado. |
| •  Escribir textos | •  Grabar un dibujo en la memoria del programa. |
| •  Dar efectos mágicos a los dibujos | •  Imprimir en papel un dibujo. |
| •  Eliminar la última acción realizada | •  Irse del programa y cerrarlo. |



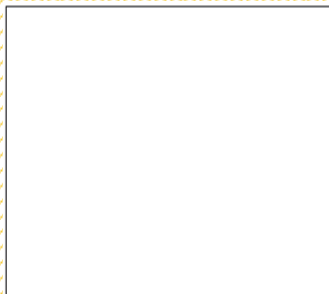
Estos son los íconos que aparecen en la barra de herramientas y paleta de colores.





Actividad 1

Relaciona con una flecha la imagen de cada parte de la ventana del programa **Tux Paint** con su nombre respectivo.



ÁREA DE DIBUJO

CUADRO DE COLORES

CUADRO DE HERRAMIENTAS

CUADRO DE OPCIONES

◆ **Completa cada nombre de las herramientas** con las que cuenta Tux Paint.



PIN _ _ _



S _ _ L _ S



T _ X _ _



M _ G _ _ A _



_ O _ A



_ UE _ O



IM _ R _ M _ R



_ A _ I _

◆ **Coloca** la letra inicial de los íconos presentados y descubre una idea:

P R E D O



U X A N T



3.2. Aprendiendo a dibujar con el cuadro de herramientas

¿Cómo crees que se realizó el siguiente dibujo? ¿Qué herramientas crees que se utilizaron?



A continuación, explicaremos las herramientas utilizadas. Observa los pasos a seguir:

Escogiendo una nueva hoja de trabajo:



1. Haz clic en el botón **Nuevo**.
2. Selecciona el cuadro que presenta el **selector de color personalizado**.



3. Escoge el color que más te guste, desplazando el mouse sobre los diferentes colores.

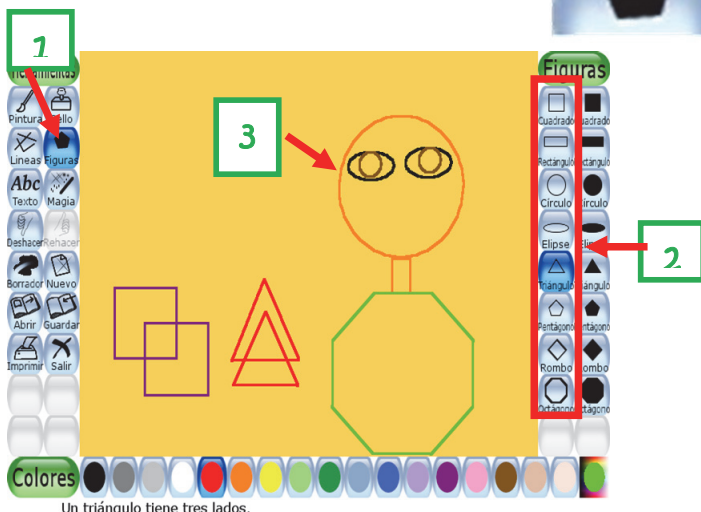
4. Luego, selecciona el botón **Atrás**.



Escoge un color o una imagen para empezar un nuevo dibujo.



Dibujando con Figuras:



Un triángulo tiene tres lados.



1. Haz clic en el botón **Figuras**.

2. Selecciona la figura y color que necesites para empezar a elaborar el dibujo de la mamá.

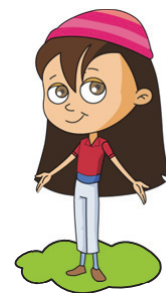
3. Coloca el cursor, dale clic y arrástralo hasta lograr el tamaño adecuado.

4. Vuelve a dar clic y tendrás la primera figura.



Y si me equivoco,
¿qué puedo hacer?

¡Fácil! Hay 2 herramientas que te permiten corregir los errores.
¿Recuerdas cómo se llaman?



D__SH__C__R



G__M__
O
B__RR__R

Descubre el uso de cada una de ellas y comenta en clase cómo funcionan



Y si se acaba la hora de clase y no he terminado de trabajar, ¿cómo guardo mi trabajo?

Averigua para qué sirven estas herramientas:



¿Cómo se llama? _____.

¿Para qué sirve? _____.



¿Cómo se llama? _____.

¿Para qué sirve? _____.

Ahora sí, continuemos con nuestro diseño.
¿Sabes cómo hicieron las cajas?



Veamos paso a paso la construcción de una caja de regalo. Pero antes, debes responder una pregunta:

¿Sabes qué es un prisma?

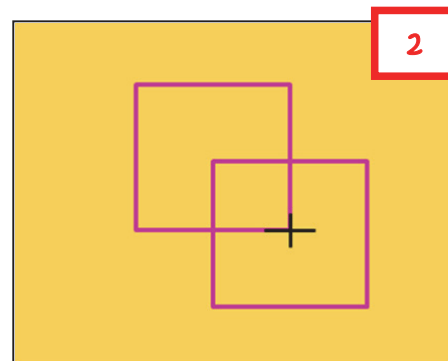
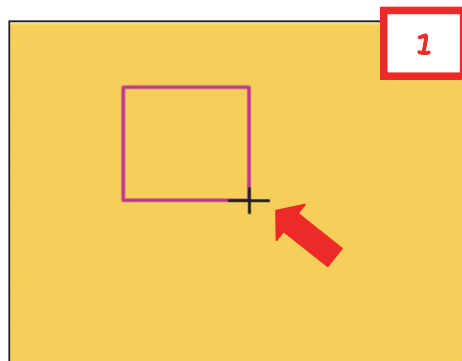


Investiga y colorea las imágenes correctas:

Un prisma es...



Ahora sí podemos empezar a dibujar una caja. Sigue los pasos:



- 1.** Traza un cuadrado del color que tú prefieras.
- 2.** Luego, coloca el cursor en la esquina inferior derecha y vuelve a trazar otro cuadrado del mismo color y tamaño que el anterior.

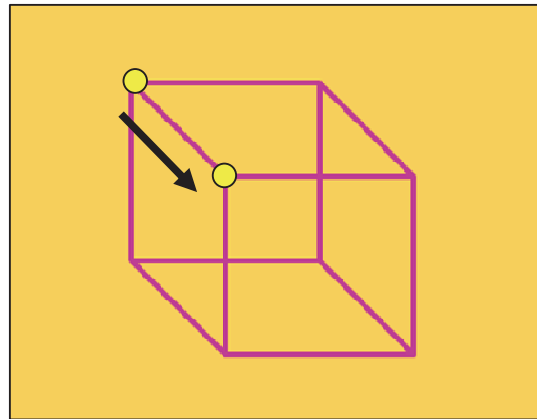
Y para terminar, debes utilizar la herramienta Líneas



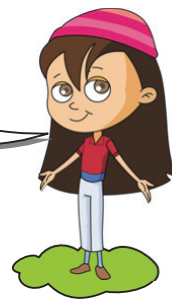
3. Haz clic en el botón **Líneas**.

4. Selecciona la forma, grosor y color del pincel.

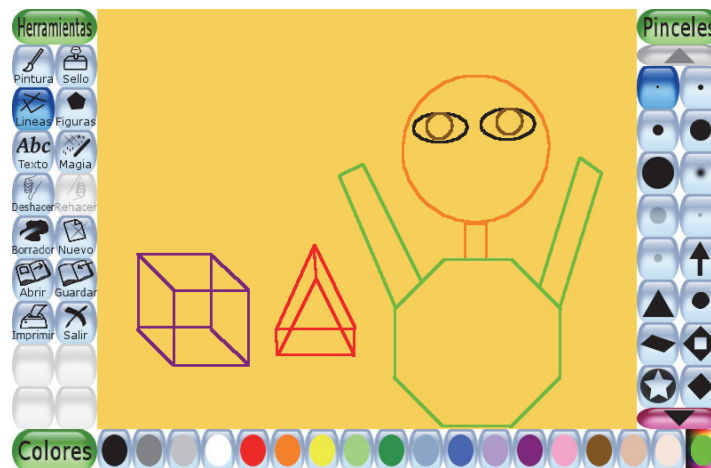
5. Une con una línea cada vértice de los cuadrados.



¡Intenta hacer cajas de regalos utilizando otras figuras geométricas!



Utilizando la misma herramienta, dibuja los brazos de mamá:

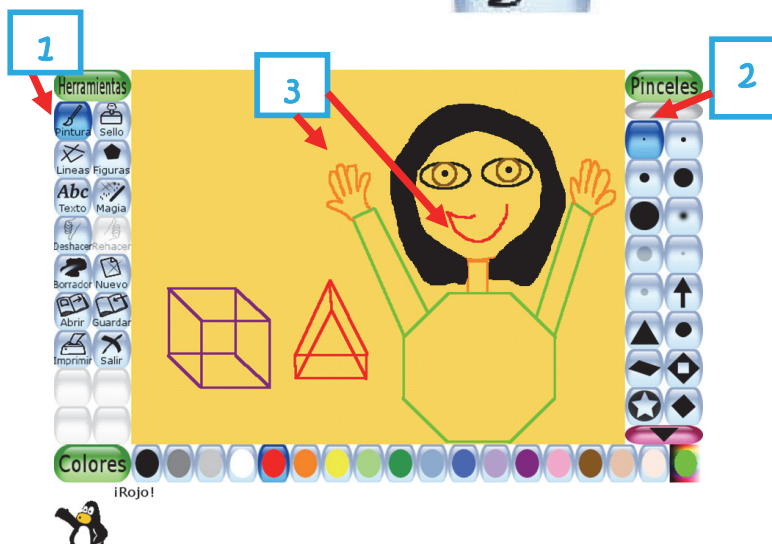


Haz clic para empezar a dibujar una línea. Suelta el botón para terminarla.



Dibujamos con la herramienta Pintar:

1. Haz clic en el botón **Pintar**.
2. Selecciona el grosor, forma y color del pincel.
3. Dibuja con cuidado las manos, cabello, boca y pupilas de los ojos de la mamá.




Escribimos con la herramienta Texto:



1. Haz clic en el botón **Texto**.
2. Selecciona la fuente de letra que desees.
3. Utilizando las flechas, escoge el tamaño de la letra.
4. Ubica el cursor en el área de dibujo y escribe un mensaje.



Algunas fuentes no te permiten utilizar tildes ni signos de puntuación, por eso los colocarás con la herramienta .

¡Feliz día mamá!



Hacemos magia con la herramienta Mágicas:

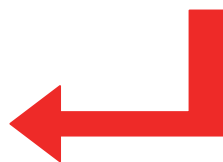


La herramienta **Mágicas** nos permitirá realizar muchos efectos en nuestros dibujos. ¿Cómo logramos pasar del primer al segundo diseño?

1er diseño



2do diseño



Averigua para qué sirvieron estas 3 opciones de magia:



: Sirve para _____.



: Sirve para _____.



: Sirve para _____.

Editamos nuestros dibujos con la herramienta sellos:



1. Haz clic en el botón **Sellos**.
2. Selecciona el sello que más te guste para decorar la imagen de tu mamá.
3. Coloca el cursor en el lugar donde colocarás el sello y dale clic.

Comenta con tus compañeros para qué se usa la herramienta **Zoom**.



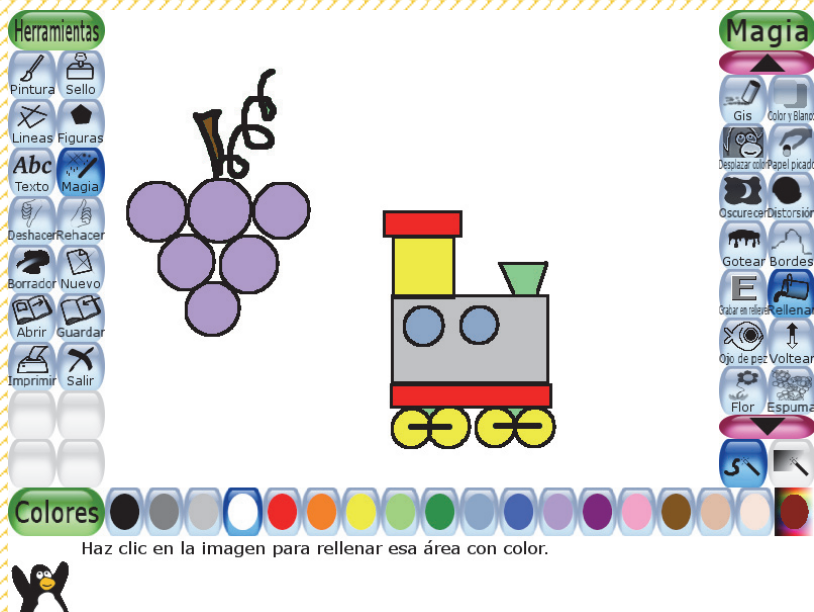
Descubre con qué herramienta de **Mágicas** se logró el efecto mostrado en la imagen final de nuestro diseño. ¡Enciérrela!





Actividad 2

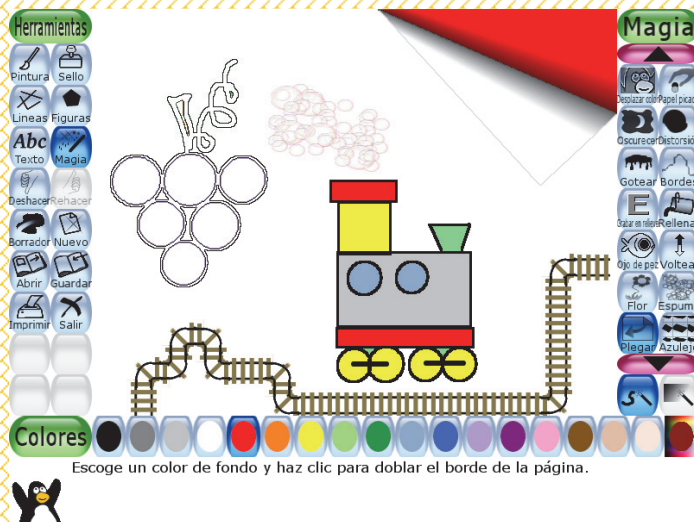
◆ **Reproduce** las siguientes figuras en Tux Paint:



◆ **Aplica** las siguientes opciones de la herramienta **Mágicas**:



◆ **Observa**, tus imágenes deben quedar de la siguiente manera:




◆ **Realiza** un dibujo libre siguiendo las indicaciones:

1. Debes utilizar las herramientas: **Figuras, Líneas y Pintura.**
2. Debes agregar un texto corto.
3. Aplica tres o más efectos con la herramienta **Mágicas.**

◆ **Dibuja** el resultado de tu diseño:

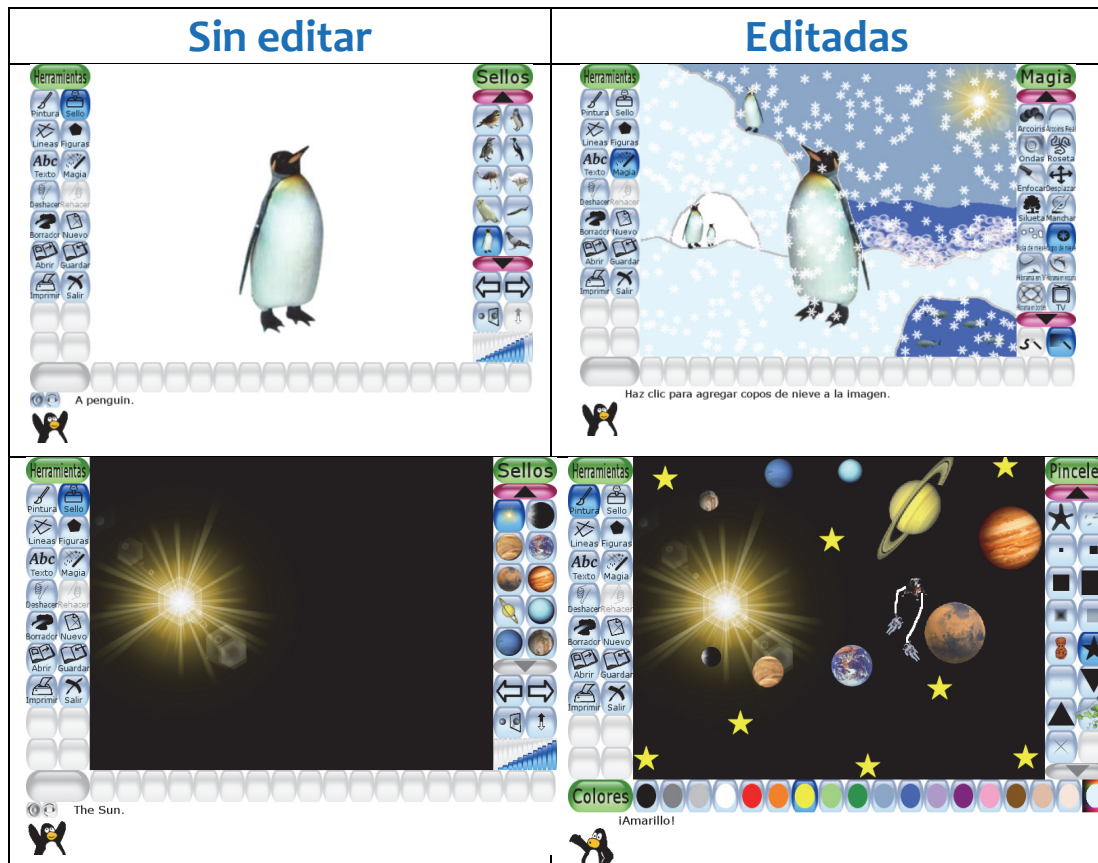


◆ **Coloca** una estrellita si lograste utilizar todas las herramientas mencionadas:

| | |
|--|--|
| | Lo logré  |
| Utilicé la herramienta Figuras. | |
| Utilicé la herramienta Líneas. | |
| Utilicé la herramienta Pintura. | |
| Utilicé la herramienta Texto. | |
| Utilicé la herramienta Mágicas. | |

3.3. Editando imágenes

Observa las siguientes imágenes:




¿Qué significa **editar** una imagen?






¡Es tu turno de editar una imagen!



Realiza los siguientes pasos:


1. Elige la imagen que desees utilizando la herramienta .
2. Antes de colocarla en el área de dibujo, aplica las siguientes

opciones: ,  y , para poder expandirla, rotarla o invertir su posición.

3. Agrégale más diseños con las herramientas , , ,  y .



¡Combínalos como quieras!

Para terminar, haz clic en la herramienta  y verás que tu dibujo se guardará inmediatamente.

¡Observa el ejemplo que hemos creado para ti!





Actividad 3

1. **Aprende y canta** la siguiente canción:

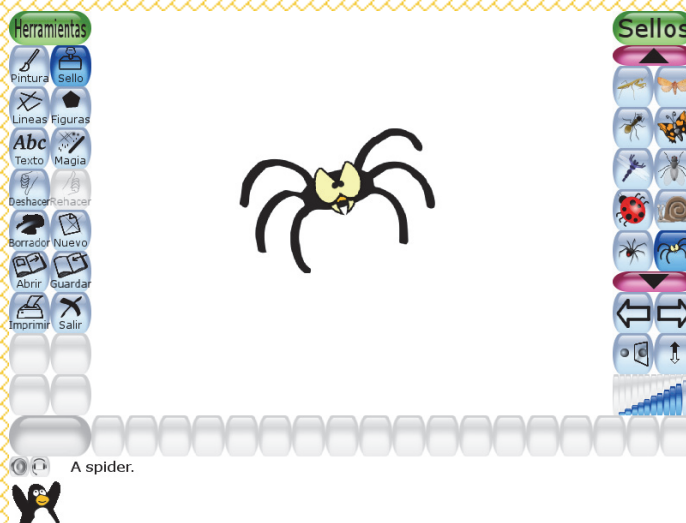
Witzy Witzy araña subió su telaraña, hizo un hilo y se puso a trepar.
 Witzy Witzy araña subió su telaraña, vino el viento y la hizo volar.
 Witzy Witzy araña subió su telaraña, vino la lluvia y se la llevó.
 Ya salió el sol y secó la lluvia.
 Y Witzy Witzy araña otra vez subió.



Búscala en www.google.com como: "Tatiana-Witzy Witzy Araña"

2. **Utiliza** mucha creatividad para diseñar una imagen para la canción.
Sigue los siguientes pasos:


- Abre una hoja nueva de **Tux Paint** con fondo blanco.
- Busca el siguiente sello y colócalo en la mitad del área de dibujo:





- Finalmente, **éditalo** utilizando las siguientes herramientas:



3.4. Guardando, abriendo e imprimiendo

Para guardar tus dibujos, usa  Guardar.

Para abrir tus dibujos, usa  Abrir.

Para imprimir tus dibujos, usa  Imprimir.



¡IMPORTANTE!

A la hora de cerrar la ventana de trabajo, el programa siempre pregunta:

¿Realmente quieres salir?



¡Sí, terminé!



¡No, quiero volver!

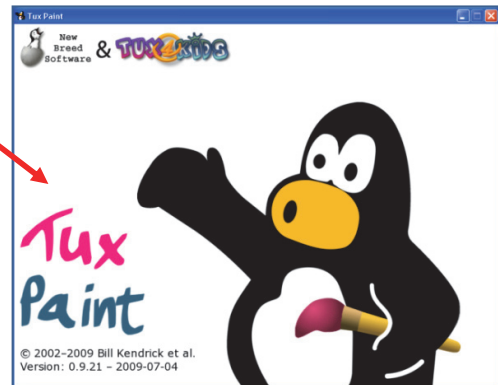


Abriendo un dibujo de Tux Paint guardado



Cuando quieras ver en la pantalla un dibujo que está guardado en tu PC, tendrás que hacer lo siguiente:

1. Abrir el programa Tux Paint.



2. Seleccionar la herramienta

Abrir 



3. Escoger el archivo guardado.



IMPORTANTE

Para iniciar un nuevo dibujo, tienes que abrir una hoja en blanco y elegir el color de fondo que quieres utilizar.

Configurando la impresión

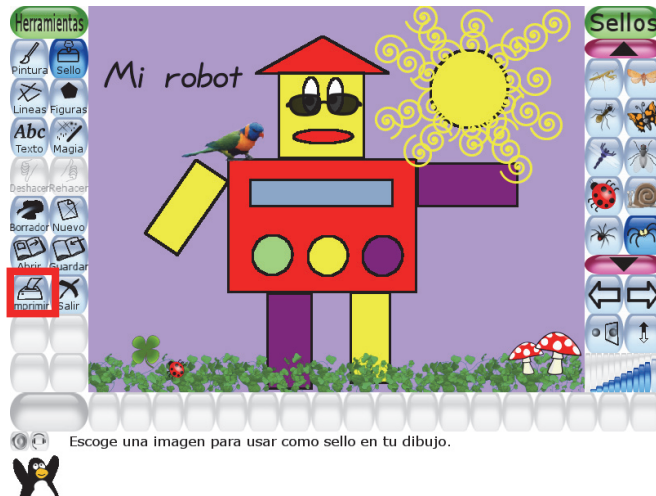


Si deseas imprimir tu dibujo, es muy fácil. Solamente utiliza la herramienta



y listo.

Paso 1



¿Imprimir tu imagen ahora?



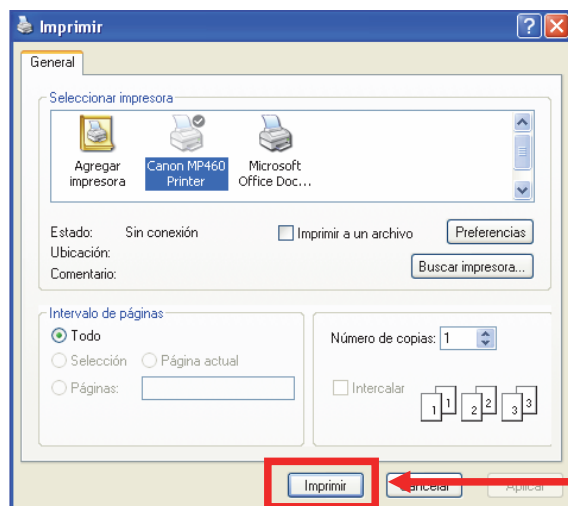
¡Sí, imprimirla!



¡No, quiero volver!

Paso 2

Ahora, puedes pasar a recoger tu trabajo impreso. Es importante verificar que la impresora esté prendida.



Paso 3



¿Cuánto aprendí?



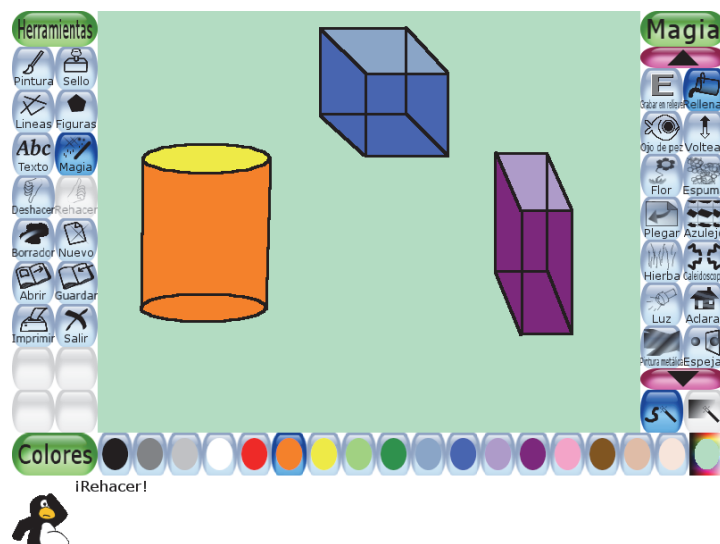
1. **Dibuja** tu colegio en el recuadro y luego de que tengas el diseño dibújalo en **Tux Paint**.



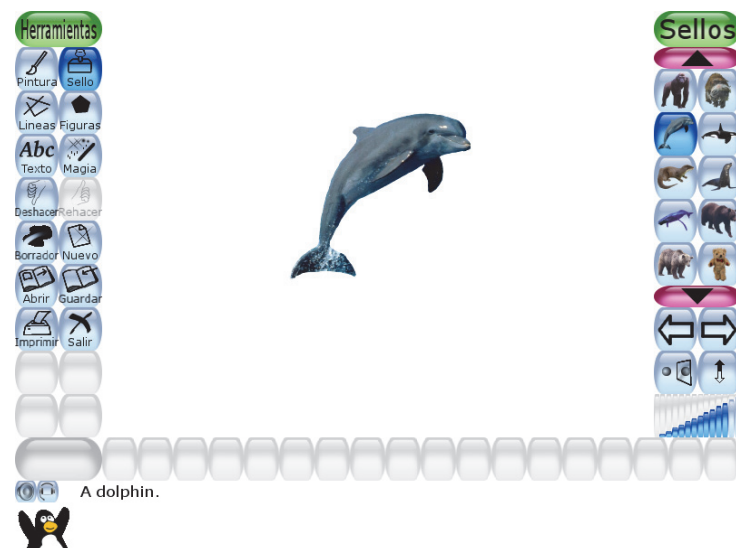
2. **Encierra** en un círculo las herramientas que no pertenecen a **Tux Paint**.



3. En **Tux Paint**, realiza los siguientes cuerpos geométricos. Luego, **coloca** sus nombres debajo de ellos y **guarda** tu trabajo.



4. **Selecciona** la herramienta **Sellos** y busca el sello de un delfín.



5. Luego, **utilizando** las herramientas aprendidas, **edita** la imagen y **agrega** un texto corto.
6. Finalmente, **guarda** tu trabajo y **muéstralo** a tu profesor(a).



Utiliza mucha creatividad
y diseña otros proyectos
para tu delfín.
¡Anímate!



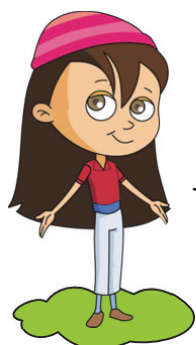
MÓDULO

4

Comunicándome mediante la computadora

Objetivos:

- ◆ Reconocer los componentes del entorno Mozilla FireFox.
- ◆ Conocer los principales navegadores y los pasos para su ingreso.
- ◆ Buscar en Internet información en texto e imagen, haciendo uso de los buscadores.
- ◆ Configurar e imprimir una página web.



¿Estás listo para iniciar esta nueva aventura?



4.1. Conociendo el entorno Mozilla Firefox



¿Navegar en la red? ¿Cómo?
Hay muchas formas de navegar en Internet.
Aquí te enseñaremos a navegar con Mozilla
FireFox.

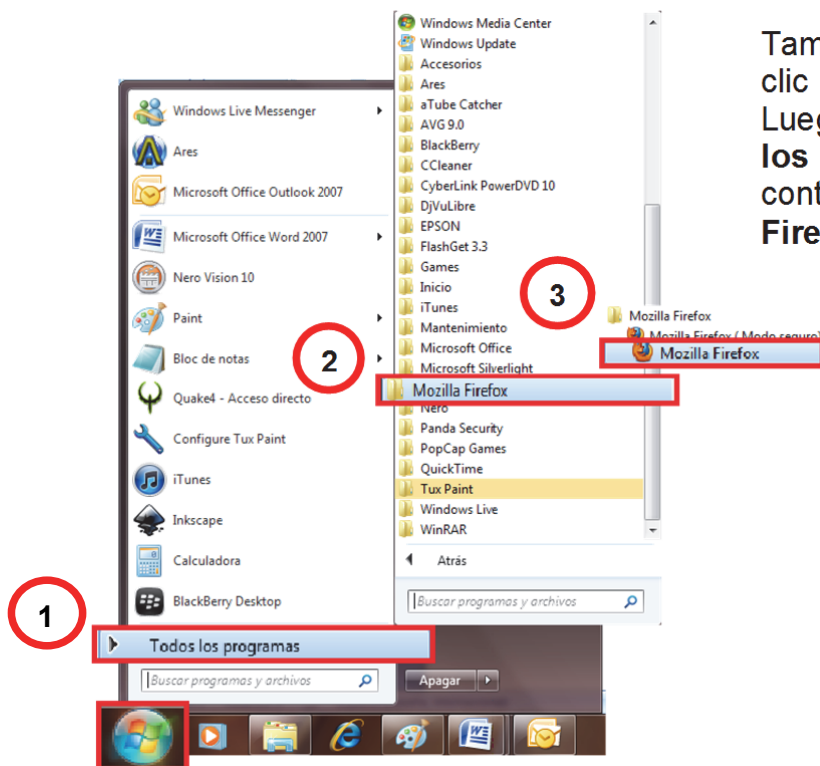


Ubica en el
escritorio de tu
computadora el
siguiente ícono y
dale doble clic.



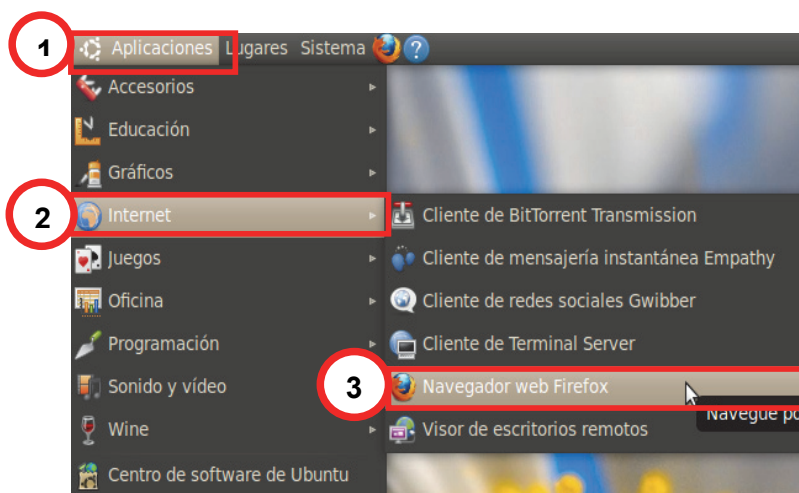
En Windows:

También puedes hacer
clic en el botón de **Inicio**.
Luego, selecciona **Todos
los programas** y, a
continuación, **Mozilla
Firefox**.



En Linux:

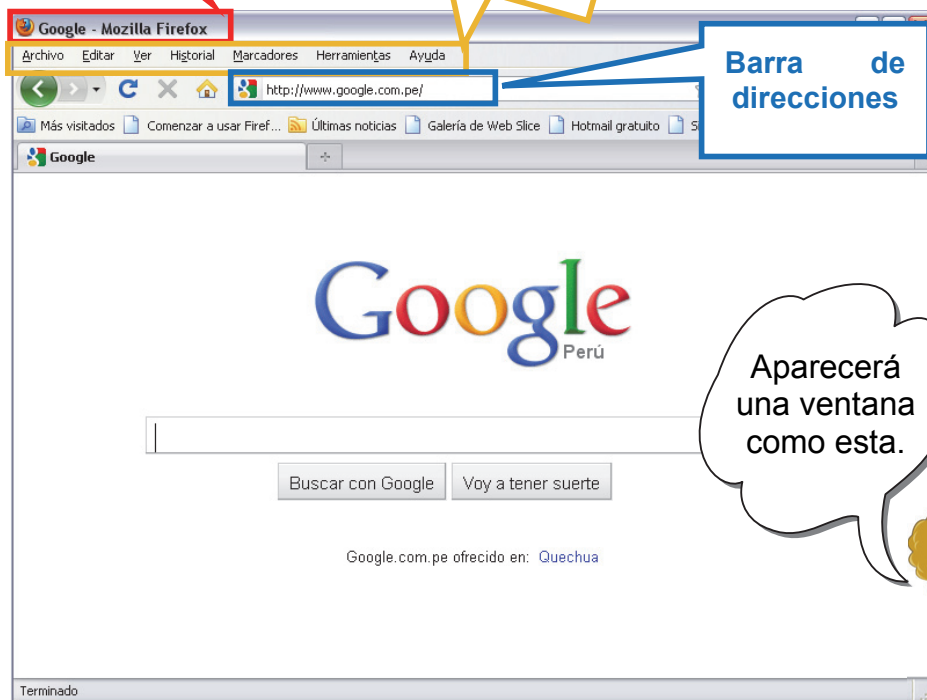
Primero, haz clic en **Aplicaciones**, luego, en **Internet** y, por último, en **Navegador web Firefox**.



Barra de título

Barra de menú

Barra de direcciones



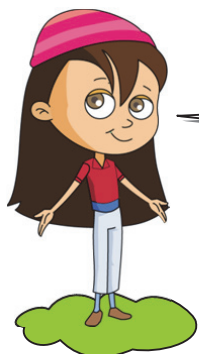
Aparecerá una ventana como esta.



IMPORTANTE

Internet nos ayuda a buscar, obtener e intercambiar información con cualquier persona del mundo de una forma rápida.

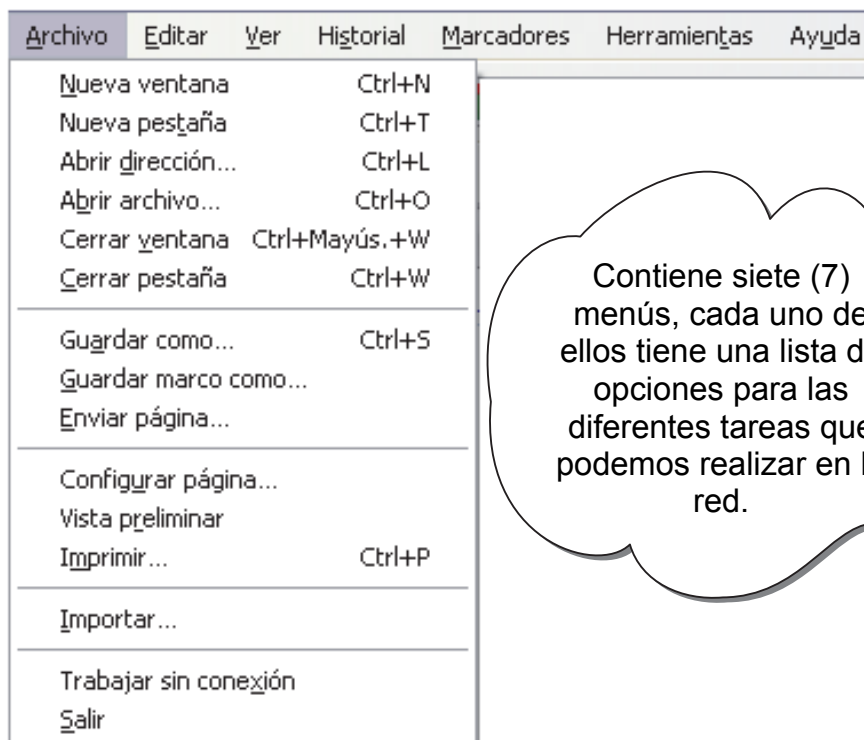
Barra de título



Contiene el título de la página web. A su derecha se ubican los botones: **Minimizar**, **Restaurar tamaño** y **Cerrar**.



Barra de menús



Contiene siete (7) menús, cada uno de ellos tiene una lista de opciones para las diferentes tareas que podemos realizar en la red.



Barra de dirección

Contiene la dirección que permite acceder a una página web.



Las direcciones web deben estar bien escritas, así como la dirección de tu casa en el recibo de luz. ¿Qué sucedería si ésta no estuviera bien escrita?

Observa la siguiente dirección de página web, verás que está correctamente escrita:

Esta parte indica que se trata de una dirección de la web.

Esta parte pertenece al directorio y archivos del sitio web.

<http://www.sesamo.com/jigsaw/index.html>

Esto se llama dominio.

Botones de la barra de navegación



ATRÁS

Permite regresar a la página visitada anteriormente.



ADELANTE

Permite avanzar a la última página visitada.



ACTUALIZAR

Permite cargar nuevamente la página visitada.



DETENER

Detiene la página cuando está cargando.

Observa con atención la página web y descubre dónde está la barra de navegación. Enciérrala de anaranjado.





Actividad 1

♦ **Abre** una página web con el navegador  y **realiza** los siguientes pasos:


a) **Digita** la siguiente dirección web:

www.mundogaturro.com

b) En la barra de navegación presiona .
¿Qué sucede?

c) Ahora presiona el botón .
¿Qué sucede?

d) Ingresa a la sección juegos, pero mientras carga la página, presiona el botón .
¿Qué sucede?

e) Ahora presiona el botón .
¿Qué sucede?

♦ **Marca** con una X la página web que está correctamente escrita:

<http://tudiscoverykids.com>

<http://www.Cartoonnetwork.com>

<http://com.disneylatino.www>

4.2. Principales navegadores y buscadores

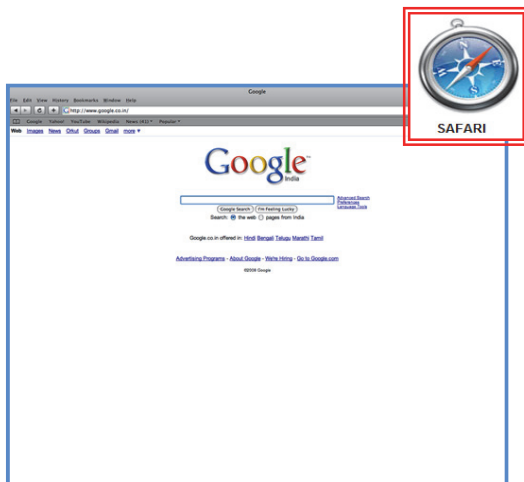
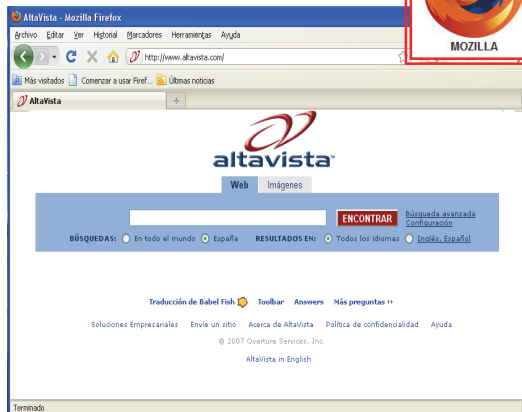


Los navegadores

Son aplicaciones que permiten a personas de todo el mundo acceder, a través de Internet, a Vídeos, imágenes, sonidos, animaciones, enlaces, documentos de texto, etcétera.

Los navegadores más conocidos son:

Mozilla Firefox se está convirtiendo en el navegador más utilizado.



Investiga qué diferencias encuentras entre los navegadores



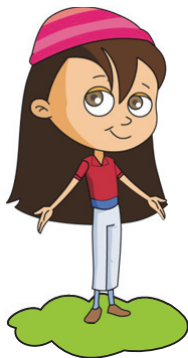


Los buscadores

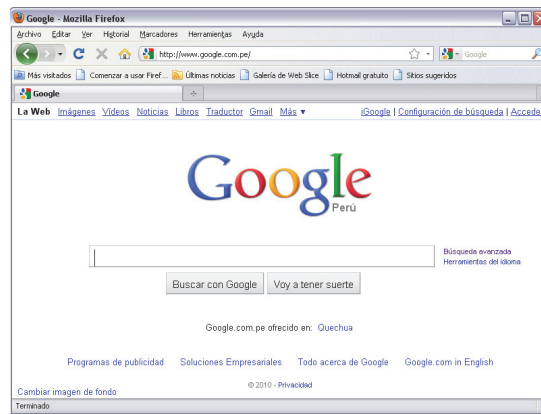
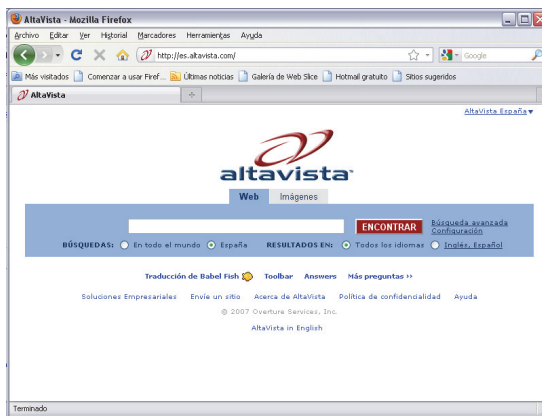
En Internet, los buscadores nos ayudarán a encontrar mucha información sobre algún tema que nos interese aprender.

Te recomendamos los siguientes buscadores:





Observa la página web de cada uno de estos buscadores.



IMPORTANTE



El buscador **Google Perú** cuenta con una página personalizada por cada país. En Perú, debemos escribir la siguiente dirección:

<http://www.google.com.pe/>



Actividad 2

► **Une** cada buscador con su respectivo logo.



► **Completa** las siguientes oraciones:



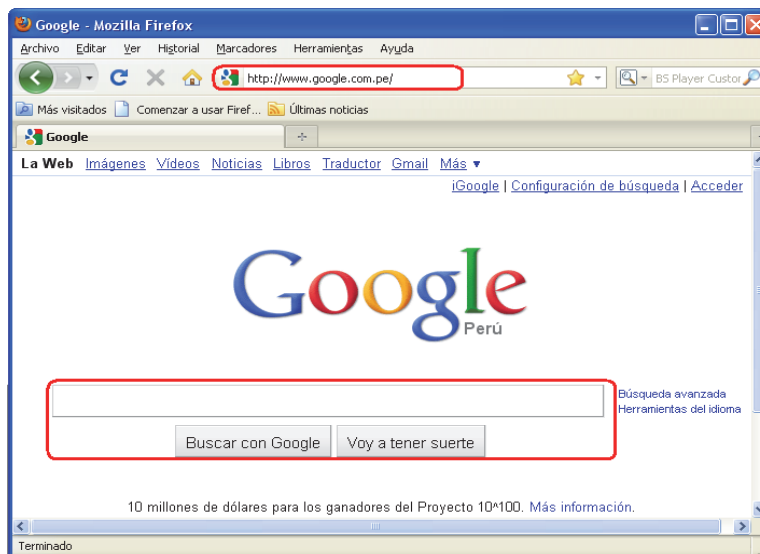
- Los _____ nos ayudan a encontrar información.
- Mozilla Firefox es el _____ más usado.
- _____ nos permiten navegar en el Internet.

4.3. Buscando información en Internet

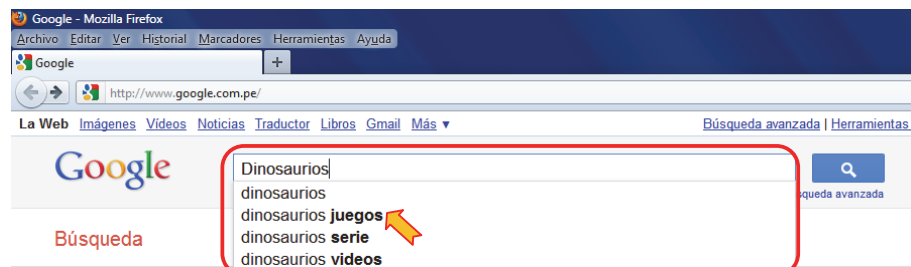
¿Quieres investigar sobre algún tema? Junto con tus compañeros de aula, llega a un acuerdo y escoge un tema interesante.



A. Ingresa al navegador Mozilla Firefox  y al buscador .



B. En el buscador, tipea el tema elegido. La ventana cambiará de apariencia, desplegando varias posibilidades para facilitar la búsqueda. Escoge la más adecuada y da clic.





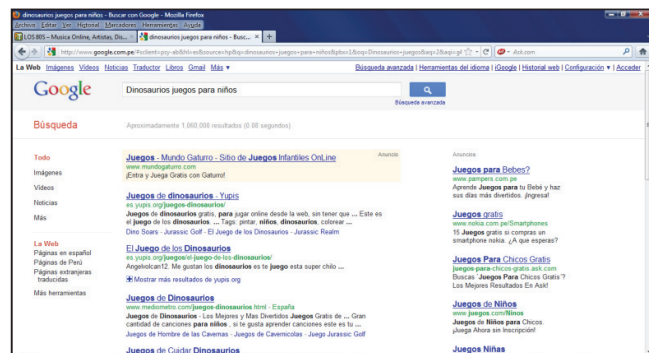
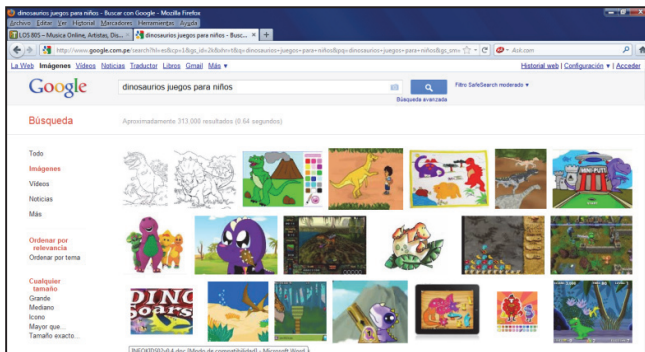
IMPORTANTE

Para obtener un mejor resultado en la búsqueda de información, escribe palabras exactas y cortas. Por ejemplo:

- Animales mamíferos
- Planeta Saturno

Responde las siguientes preguntas:

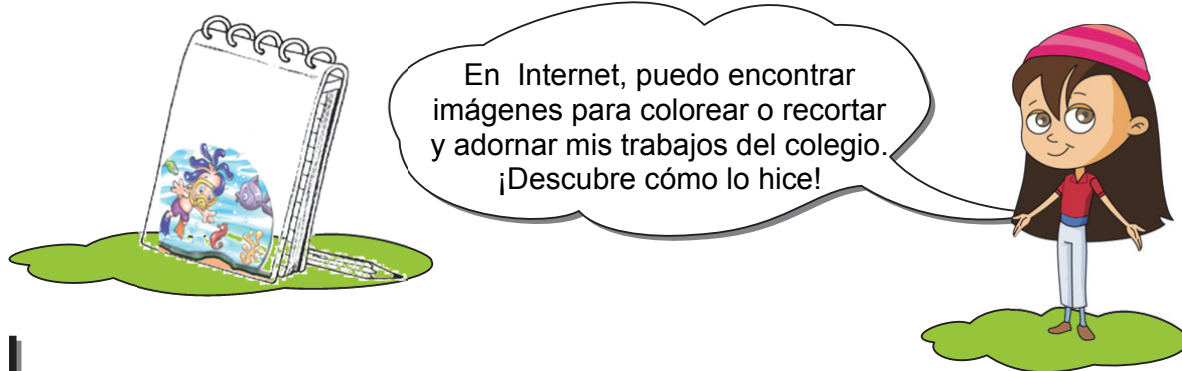
¿Qué observas en la pantalla que se carga? Marca con una X.



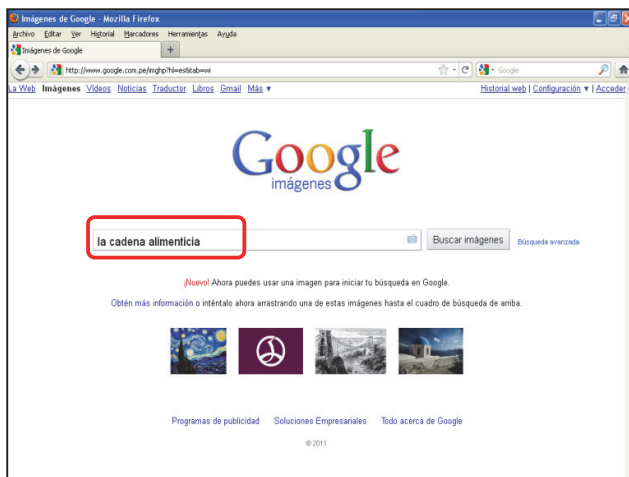
Ingresa a la página web que te indique tu docente y diviértete aprendiendo algo nuevo junto a tus amigos.



4.4. Buscando imágenes en Internet



De acuerdo a lo que has aprendido sobre buscar información, descubre cómo buscar imágenes y ordena los pasos según corresponda:

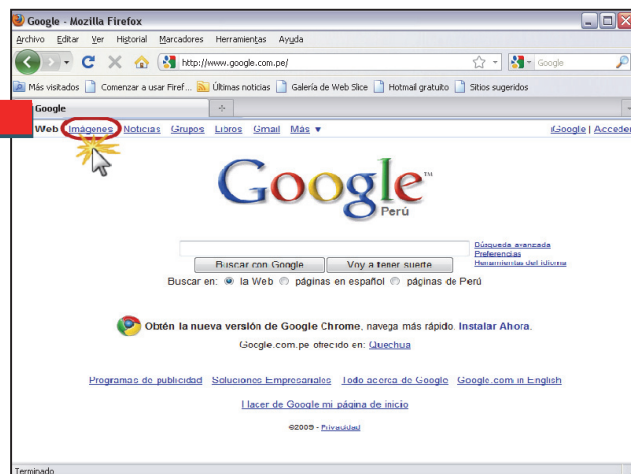


Paso ____

Luego, escribe en el renglón la palabra o frase que deseas buscar y haz clic en el botón **Buscar imágenes**.

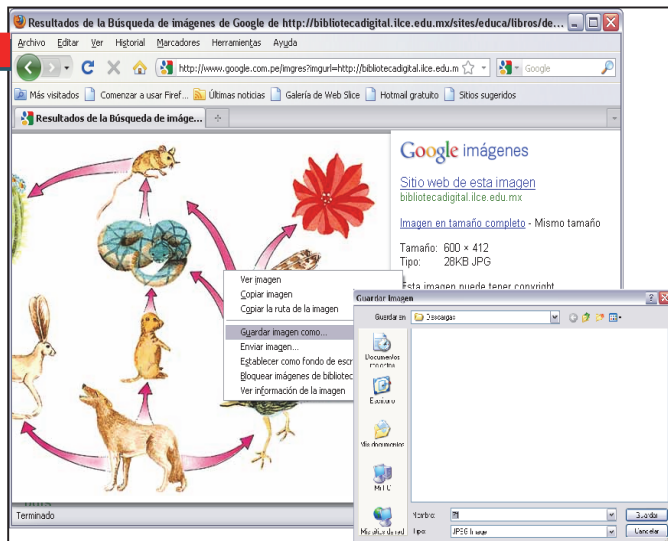
Paso ____

Ingresa a Google y selecciona la pestaña **Imágenes**.



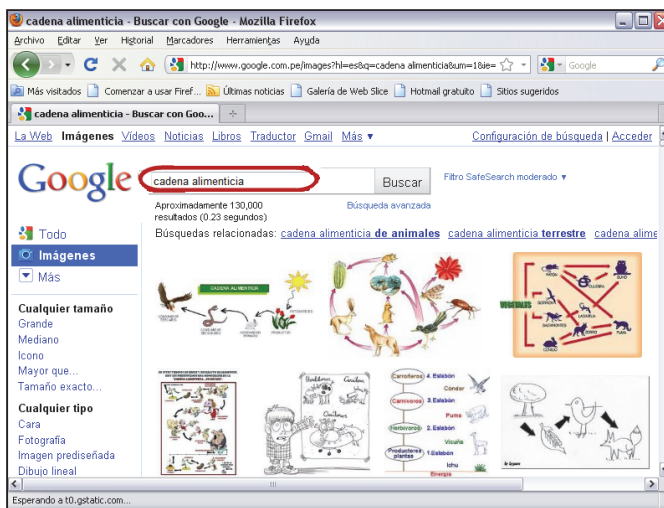
Paso ____

Si elegiste una imagen, deberás guardarla haciendo clic derecho sobre ella y seleccionando la opción **Guardar imagen como**. Finalmente, deberás seguir los pasos que se te indican.



Paso ____

Encontrarás muchas imágenes relacionadas con el tema. Deberás escoger la más adecuada y hacer clic sobre ella.

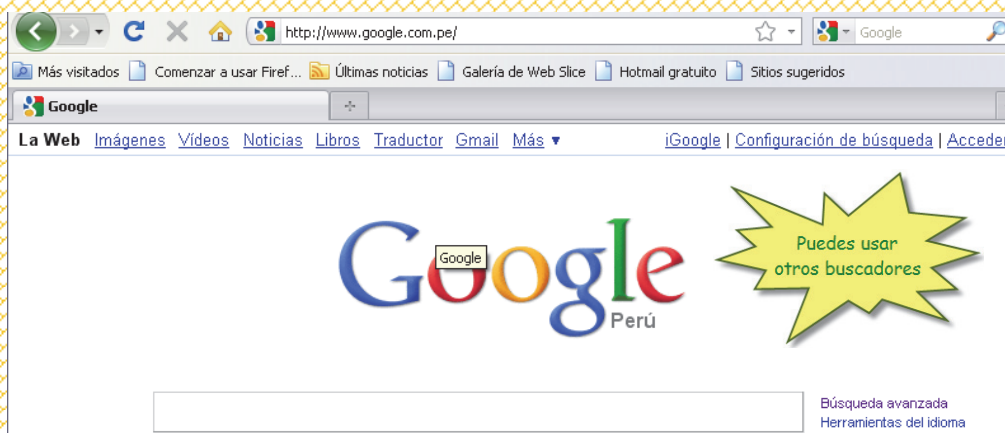


¡Qué fácil es buscar las imágenes que más me gustan!



Actividad 3

- ◆ **Ingresa** a un buscador. **Investiga** sobre los planetas en tres (3) páginas web diferentes y **anota** los nombres de las direcciones web que visitaste.



http: // . .



http: // . .



http: // . .


- ◆ **Escribe** qué otras actividades podemos hacer con el Internet:


- ◆ **Busca** tres (3) imágenes sobre tus personajes favoritos de la televisión y **guárdalas** en tu PC.



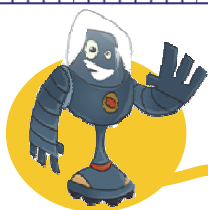
- ◆ **Ingresa** a las siguientes páginas web educativas y **escribe** lo que más te gustó de cada una de ellas.

 <http://childtopia.com/>

 <http://www.cabazoncanoso.com/frosti>

 <http://www.matematicasdivertidas.com/>

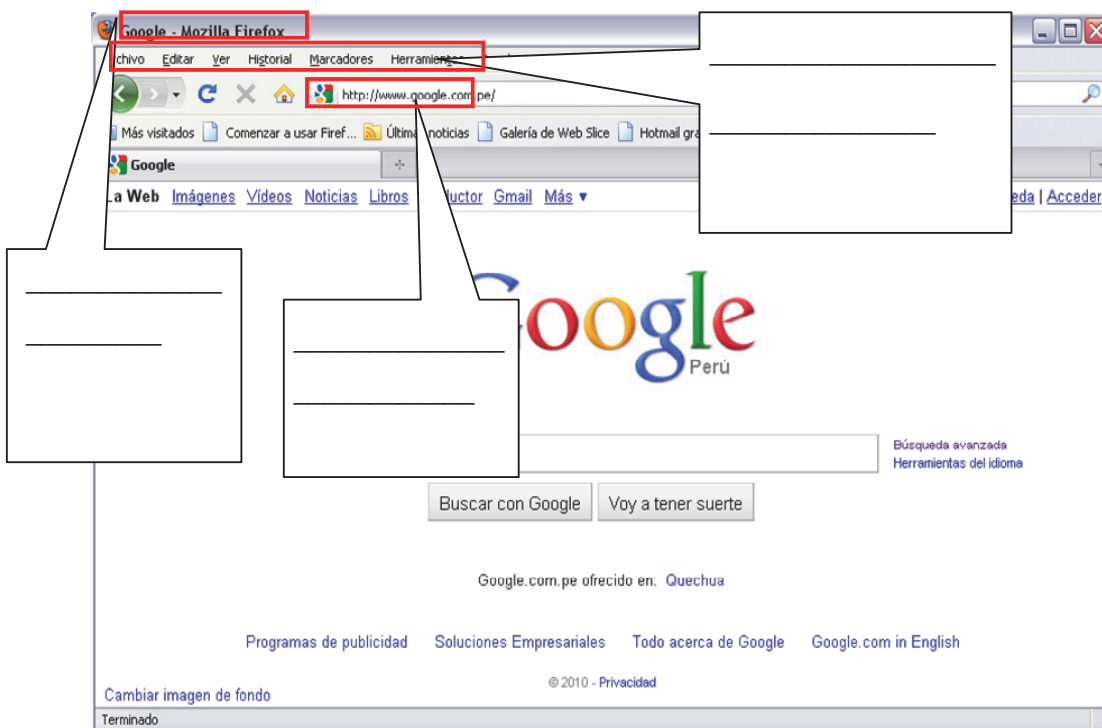




¿Cuánto aprendí?




- ◆ **Escribe el nombre de los elementos del entorno de Mozilla Firefox.**



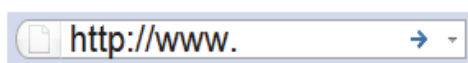
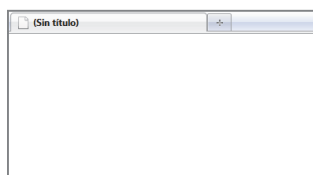
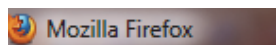
- ◆ **Escribe correctamente tres (3) direcciones web que conozcas y compártelas con tus amigos.**

- ◆ **Relaciona** cada imagen con su respectivo nombre. Luego, **encierra** en un círculo el lugar donde colocas la dirección de una página web.



Barra de título

Página Web

Barra de dirección

- ◆ **Encuentra** el nombre de los botones que nos ayudan cuando usamos el navegador.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Z | R | T | U | P | L | X | N | Q | A |
| O | B | S | L | W | I | V | P | U | D |
| Y | U | W | T | G | N | X | G | S | E |
| R | F | I | B | O | T | L | A | B | L |
| B | U | S | Q | U | E | D | A | C | A |
| S | D | N | Z | S | R | A | Z | R | N |
| K | A | O | R | F | N | U | Y | H | T |
| B | C | D | E | T | E | N | E | R | E |
| T | I | L | S | U | T | C | H | W | G |
| Q | A | T | R | A | S | I | B | S | J |

PUPILETRAS DE LA WEB

❖ ATRÁS
❖ ADELANTE
❖ DETENER
❖ BUSQUEDA
❖ INTERNET



Trabajando nuestro proyecto:

Proyecto

Animales en peligro de extinción



Ahora que ya conoces las herramientas de **Tux Paint** e Internet, con la ayuda de tus padres elabora un afiche donde se muestre un animal que se encuentre en peligro de extinción.

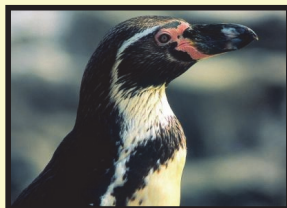
I. ETAPAS PREVIAS DEL PROYECTO



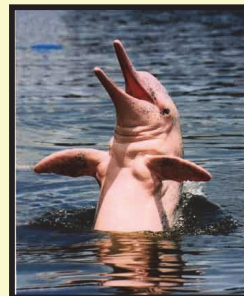
Lo primero que harás es escoger el animal sobre el cual deseas investigar:





Cocodrilo de Tumbes



Pingüino de Humbolt



Delfín rosado

Ingresa al navegador de  y al buscador de . Investiga 3 datos importantes sobre el animal que has escogido y anótalos aquí:

Trabajando nuestro proyecto:

III. DESARROLLAMOS NUESTRO PROYECTO:

1. Crea el fondo de tu afiche con el programa **Tux Paint**. Este puede ser el hábitat de tu animal escogido o un diseño de colores.


2. Escribe un párrafo corto e informativo, utilizando alguna de las ideas que escribiste anteriormente.

3. Imprime tu documento a colores y después agrégale la foto del animal que escogiste.

4. Muéstralo en clase a tus demás compañeros.



IV. EVALUAMOS EL PROYECTO

| | Sí  | No |
|---|--|----|
| Ingresé al navegador Mozilla Firefox. | | |
| Seleccioné 3 ideas importantes. | | |
| Utilicé más de 3 herramientas en Tux Paint . | | |
| Ordené adecuadamente mi afiche. | | |